ATARI magazin

3 Mai/Juni. '97 7. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer





Sonderposten 1997

*** NEU * NEU ***

PD-MAG 3/97

Bericht: Aus den geheimen Entwicklungslabors



Games Guide
Smuffies World

News für den Atari
Technus
Swiat Olkiego
Terminator

Tips & Tricks
Knobeleien 11
Die XIO Befehle

Serie
DFÜ-Lexikon Teil 8

Workshop: Das Sio2PC Interface in der Praxis Teil 2

Die tollsten Grafikadventures und Strategiespiele

MYSTIX Teil 2 "Das Strandhaus"

Für alle Abenteuerfreaks gibt es eine hervorragende Fortsetung von Mystix - World of Horror, das sich auf der Player's Dream Diskette 2 befindet. Auf einer beidseitig bespielten Diskette finden Sie noch mehr Abenteuer. Finden Sie den Schatz Ihres reichen Onkels Reginald. Aber Sie sind nicht alleine im Strandhaus Ihres Onkels, die ganze Verwandschaft ist bereits da, und die ist nicht gerade gewillt den Schatz zu teilen. Die grafische Aufmachung und die gute Bedienung machen dieses Adventure zu einem tollen Erlebniss.



Best.-Nr. AT 218 DM 9,90

Der Graf von Bärenstein

Das Strategiespiel mit ausgezeichneter Grafik und toller Musik. Erobern Sie Ihr Land wieder zurück, indem Sie mit viel Geschick und Planung die Armeen Ihres Feindes Knatzbert besiegen. Auch die Auswahl der richtigen Ehefrau kann sich positiv auf Ihr Vorhaben auswirken. Ein komplexes Strategiespiel mit viel Pfiff.

Best.-Nr. AT 167 DM 14,90

KAISER 2

Eines der besten Wirtschaftssimulationsspiele auf dem Atari jetzt wieder im Angebot von Power per Post. Dieses Spiel besticht durch seine hochauflösende Grafik, dem fesselnden Spielprinzip, das auch noch nach Monaten Spaß macht. Das Spiel ist für 1-4 Spieler ausgelegt. Die Spielidee ist vom Verwalter bis zum Kaiser hin die Adelskarriereleiter hinaufzuklettern. Treiben Sie Handel mit den verschiedensten Produkten. Erheben Sie Steuern, aber sorgen Sie auch dafür, daß es der Bevölkerung nicht schlecht geht. Bauen Sie sich auch einen eigenen Geheimdienst auf. Dieses Spiel ist so umfangreich und spannend wie es schon lange keines mehr war. Geliefert wird Kaiser 2 auf einer beidseitig bespielten Diskette und einer dt. Anleitung. Für alle Atari XL/XE mit mindestens 128 KB.

Best.-Nr. AT 140 DM 19,90

TAAM

TAAM ist ein Grafikadventure, welches von Futurevision (Mystix 1 & 2) programmiert wurde. So läßt bereits die Art des Spielens wieder alte Erinnerungen an Mystix 2 aufkommen.

Das Spiel macht Spaß, das Genre Adventure erfährt neue Proportionen auf dem XL/XE. Alles durch Joystick gesteuert, muß man nicht mehr lange nach Worten suchen, die man glaubt, daß sie der Parser versteht, es wird ja alles angezeigt. Vor allem ist das ganze Adventure sehr stimmungsvoll gehalten und läßt das richtige Feeling aufkommen.

Lassen Sie sich auf 2 vollen Diskettenseiten in vergangene Zeiten zurückversetzen, und genießen Sie dort die Abenteuer alter Mythen.

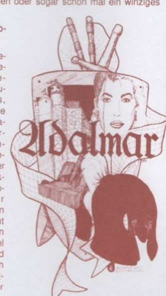
Best.-Nr. AT 219 DM 16,90

ADALMAR

Das Mittelalter, ein Zeitabschnitt in dessen Blütejahren es für einen Mann von gehobenem Range nichts wichtigeres gab als Ruhm und Ehre zu erlangen. Versetzen Sie sich nun in diese Zeit, genau gesagt in das 12. Jahrhundert. Überall dichte Wälder, hier und da ein kleines Dörfchen oder sogar schon mal ein winziges Städtchen.

Features des Programmes:

Komplexes Strategiespiel, verschiedene Actionsequenzen, viel Musik, Digisounds, stimmungsvolle Grafiken & Animationen, benutzerfreundliche Windowtechnik, Steuerung komplett per Joystick, Ramdisk-Unterstützung, abspeicherbarer Spielstand. So nun fackeln Sie nicht mehr lange, kaufen Sie sich das Spiel ADALMAR, und stürzen Sie sich in die Tiefen des Mittelalters, um Ritter zu werden.



Best.-Nr. AT 317 DM 16,90

Lieber Atari Freund,

mit wenigen Tagen Verspätung erhalten Sie heute die neueste Ausgabe vom ATARI magazin. Der Grund für die kleine Verzögerung ist ganz einfach: ich mußte mir etwas Zeit für meinen runden Geburtstag (siehe Geburtstagsblatt im AM 2/96) nehmen.

Falls Sie mir nachträglich ein Geschenk machen wollen, eignet sich dazu hervorragend die neuerlich anstehende Verlängerung.

Wichtig: Verlängerung 2/97

Wie immer möchte ich darauf hinweisen, wie wichtig es ist, daß alle User uns und dem ATARI magazin die Treue halten. Mit Ihrer Verlängerung tragen Sie entscheidend zum Fortbestand der Atari-Szene bei.

Termin: 13. Mai ´97

Bitte halten Sie sich an den Verlängerungstermin, damit wir uns die umständlichen Erinnerungen sparen können. Lesen Sie am besten die Seite 7, und füllen anschließend gleich das beiliegende Blatt aus.

Ab Seite 14 stellt Ihnen Thorsten Helbing ganze 10 Punkte vor, warum man auch heute noch einen Atari XL/XE benutzen sollte. Falls Ihnen dazu noch mehr Punkte einfallen, sollten Sie uns schreiben. Wir würden uns freuen, wenn wieder mehr Einsendungen und Beiträge zu den verschiedensten Themen kommen würden.

Eine sehr interessante Sache hat Harald Schönfeld im Internet gefunden. Auf Seite 16 erfahren Sie mehr über die geheimen Atari Entwicklungslabors. Auch sonst haben wir wieder einigen Lesestoff für Sie zusammengestellt.

Ich wünsche Ihnen noch viel Spaß mit der neuesten Ausgabe, warte auf Ihre Verlängerung und verbleibe bis dahin

mit freundlichen Grüßen

Werner Rätz

Euer Werner Rätz

P.S.: Seite 7 durchlesen und Termin 13. Mai nicht vergessen!!!

INHALT

Einsendeschluß für Kleinanzeigen und für das Preisausschreiben ist der 3. Juni.

Beachten Sie bitte die Seiten

Geburtstagsblatt - Seite 17

Sonderposten - Seite 20

Frühjahrspaket - Seite 21



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640

75006 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Xagon

$2c Lives

Yogi's Great Escape

$8ae auf eins setzen

Yogi Bear in the greed Monster

$8ae auf eins setzen

Zenji

$ee Lives

Zauberball

$60cb Lives

Zombies

ab $6f60 Hitpoints

Zardon

$6a1 Lives

Zorro

$498 Lives

$498 und $495 Bonus

Frederik Holst

Hallo Spiele Freaks!

Wie jedes mal habe ich auch diesmal wieder tief unten in der Trickkiste nach brauchbaren Tips gesucht und außer einer unmenge Staub ist dies dabei herausgekommen:

Diskeditor-Cheats:

Panther

Sektor 118, Byte 71=Leben

Loderunner

Sektor 82, Byte 19= Leben

Hyperblast

Sektor 44, Byte 26= Leben

Freezerpokes:

Kult

$4E78,xx= Leben (max 99)

Tiger Attack

$ 3992,xx= Leben

The last Guardian

$ B841,xx=Leben

Humanoid

$00DC,xx=Leben

Allgemeine Tips:

International Karate

Damit man einmal alle Kampfstätten sehen kann einfach während des Spiels ADZM eingeben!

Unicum

Einfach im Titelbild HAPPY eingeben und man kann die Bälle getrost auch mal daneben fliegen lassen!

BROS

Wer in einen höheren Level möchte sollte im Titelbild mal ZONG und die Nummer des gewünschten Level eingeben!

Sascha Röber

SMUFFIE'S WORLD

Dies ist ein Grafikadventure auf 3 Diskettenseiten, das meiner Ansicht nach zu unrecht ein Schattendasein führt. Es kann durchaus mit DER LEISE TOD, FIJI oder 2010 in einem Atemzug genannt werden. Bei der Lösung hatte ich viel Freude und gute Unterhaltung (auch reichlich viele Niederlagen). Gekauft habe ich es als PD 288/281 bei H.A.P.S., Bodo Jürs, Amandastr. 58, 20357 Hamburg. Sicher gibt es das Spiel auch noch wo anders.

Leider bekommt man keine Spielbeschreibung und weiß zuerst nicht was man tun soll. Auf der Diskettenseite 2 ist ein gelöschtes File HELPPRG.BAS, was nicht mehr zurückzuholen ist, weil keine dazugehörenden Sektoren mehr vorhanden sind.

Für diejenigen, die selbst das Abenteuer bestehen wollen, möchte ich den Spielverlauf beschreiben und den Wortschatz zur Hilfestellung geben. Wenn man sich eine Karte dazu erstellt, ist das sehr hilfreich

und verhindert das Verirren, besonders auf hoher See.

Man geht durch Wüste, Wiesen und Bergland bis man zu einem Dorf kommt. Dort sucht man ein Büro auf und wird als Detektiv arrangiert. Mit einer Dienstmarke in der Tasche und den Auftrag den grünen Diamanten zurückzubringen geht man zum Kneiper. Der, oh Wunder, rückt Geld raus und man kann sich das Nötigste an Ausrüstung in einem Laden kaufen.

In einem mittelalterlichen Turm findet man eine Brechstange, mit der man problemlos eine Hütte knackt, um an Schuhe zu kommen. Hat man sie an den Füßen, schützen sie vor dem Stich des Skorpions. Nun hat man die so dringend benötigten Ruder um eine Seefahrt zu unternehmen, die einem eine Uniform einbringt. In einem Haus angekommen, organisiert man sich einen Schlüssel aus einem Versteck und Kraft seiner Uniform läßt man sich in die geheimsten Räume teleportieren. Nur über einen Geheimcode erhält man eine Waffe, denn die ist nicht für Jedermann bestimmt.

Also hin zum Monster, aber nicht vergessen, die Lampe muß funktionstüchtig und eingeschaltet sein. Ein Schuß, das Monster ist betäubt und man hat eine Leiter. Ab geht es damit in die tiefste Höhle, dort findet man den besagten grünen Diamanten. Auf kürzesten Weg geht es jetzt zu seinem Auftraggeber zurück, und siehe da schon ist man ein Millionär!

Noch ein Hinweis: Hat man nach DIG wirklich etwas gefunden, nimmt man mit TAKE ALL den Gegenstand auf, ohne ihn beim Namen zu nennen.

Ein-Wort-Befehle: North, East, South, West, Up, Down, QUIT, Inventory, SAVE, LOAD, LOOK, DIG

Zwei-Wort-Befehle: GO/RUN/WALK, EXAMINE/SEE/LOOK, GET/TAKE/LIFT, DROP/PUT/REMOVE, ASK, BREAK, MOVE/PULL/PUSH, LIGHT, UNLIGHT, INSERT, BUY, SHOW, KILL/SHOOT, TYPE/SET, OPEN, WEAR

Dinge/Sachen: PALM, CAVE, BOAT, VILLAGE, HOUSE, HUT, MEDIEVAL tower, HOLE, TRAP DOOR in the ceiling, MUNSTER, TRAP DOOR, TELEPORT cabine, STAIRWAY, PICTURE, STORE, SALOON, OFFICE, PRISON, SIGN, COUNTER, CASH, GOODS, STOREKEEPER, BATTERY, SHOVEL, TORCH, COUNTER, BARKEEPER, BOTTLES, DRINKS, OFFICER, TABLE, DIAMOND, RED button, GREEN button, DISPLAY, MEDAL, MONEYbag, CROWBAR, SHOES, SCORPION, ROWS, UNIFORM, PAPER, KEY, GUN, LADDER, KEYHOLE, LEVER, PARTCULLIS, KEYBOARD, BOX, ALL, DROPPED, 78,22,03,64,89

Gerd Glaß

LÖSUNG - SMUFFIES WORLD

* DESERT: E, S, W, S, S, S, 80 VILLAGE, E, GO OFFICE
* OFFICE: ASK OFFICER, TAKE MEDAL, S, W, GO SALOON
* SALOON: SHOW MEDAL, TAKE MONEY, S, GO STORE
* STORE: LOOK SIGN, BUY ALL, TAKE ALL, S, W, N, N, N, E, S, S, S, S, W, S
* MEADOW: GO MEDIEVAL, U, U, TAKE CROWBAR, D, D, N, N, E, E, S, (TOWER) E, N, N
* MEADOW: BREAK HUT, GO HUT, TAKE GHOES, N, PUT CROWBAR, S, S, (HUT) W, W, N, W, UEAR GHOES, S
* PATHLESS COUNTRY: DIG, TAKE ALL, N, E, N, N, E, E, GO BOAT
* SEA: W, N, DIG, TAKE ALL, S, E, S, PUT ROWS, W, W, S, S, S, E, N, N, GO HOUSE
* HOUSE: PULL PICTURE, TAKE ALL, U, E, WEAR UNIFORM, GO TELEPORT
* TELEPORT CABINE: PUSH GREEN, S, INSERT KEY, KEYHOLE, PULL LEVER, E, S, W
* BELOW GROUND: LOOK KEYBOARD, SET 78,22,85,64,89 <RETURN), TAKE GUN, E, N, W, GO TELEPORT
* TELEPORT CABINE: PUSH RED, S, W, D, S, S, S, W, N, W, W, S, GO MEDIEVAL
* TOWER: INSERT BATTERY, TORCH, LIGHT TORCH, GO TRAP, E
* CAVE: KILL MUNSTER, DIG, TAKE ALL, W, N, E, N
* CAVE: PUT LADDER, GO LADDER, TAKE DIAMOND, GO LADDER, (HOLE) S, W, N, U, E, E, S, GO VILLAGE, E,
* GO OFFICE
* OFFICE: ASK OFFICER ---> ENDE

Die XIO Befehle

Es gibt aus der Zeit der Fertigstellung des ATARI-Basic folgende Anekdote: Der ATARI 400 sollte auf einer Messe präsentiert werden und mußte bis dahin voll funktionsfähig sein. Die Chefs von ATARI versprachen den Programmierern für jeden Tag, den sie früher fertig sein würden, eine hohe Summe zusätzlich zum normalen Honorar und dies erzielte auch seine gewünschte Wirkung.

Die Möglichkeiten, die dem ATARI eigentlich noch hätten eingepflanzt werden sollen, finden sich nun in dem sogenannten XIO Befehl. XIO steht für eXtended Input Output und hat folgende Syntax:

XIO Befehlsnummer,#Kanalnummer, Parameter1,Parameter2,"Device"

Einige Befehle sind natürlich umgesetzt worden, wie beispielsweise INPUT, andere hingegen lassen sich nur über XIO erreichen und diese möchte ich gerne vorstellen:

Diskettenbefehle (DOS im Speicher Voraussetzung):

Umbenennen eines Files

XIO 32,#3,0,0,"D:OLDFILE.COM,D:NEWFILE.COM"

Löschen eines Files

XIO 33,#1,0,0,"D:FILE:COM"

Schützen eines Files

XIO 35,#2,0,0,"D:FILE.COM"

Entschützen eines Files

XIO 36,#2,0,0,"D:FILE.COM"

Formatieren einer Diskette in Laufwerk 1

XIO 254,#2,0,0,"D:"

Grafikfunktionen:

XIO 18,#6,0,0,"S:"

Füllen einer Fläche. Startpunkt muß vorher mit PLOT oder POSITION angegeben werden.

Es gibt noch mehr XIO Funktionen, die aber schon als BASIC Befehle existieren, wie z.B. DRAWTO, POINT, STATUS usw. Einige DOS-Versionen wie z.B. Happy-DOS erlauben noch weitergehende XIO-Befehle, wie z.B. das Kopieren von Files. In Hinblick auf diese Features des normalen ATARI-BASIC schwinden einige (natürlich längst nicht alle) Befehlserweiterungen von Turbo-Basic dahin.

Frederik Holst

Knobeleien- Rätzeleien

So, diesmal war's doch echt nicht so schwer, oder?

Hier also meine Lösung für das Rätzel, das nun wirklich nicht viel Änderung an der letzten Aufgabe benötigte:

```
10 FOX X=1 TO 10000
20 FOR Y=1 TO X/2
30 IF X/Y=INT(X/Y) THEN SUM=SUM+Y
40 NEXT Y
50 SUM=SUM+X
60 IF SQR(SUM)=INT(SQR(SUM)) THEN PRINT X;" hat die Teilersumme ";SUM;", dessen Wurzel ";SQR(SUM);" ist.
70 SUM=0
80 NEXT X
```

Das neue Rätzel

Für das diesmalige Rätzel wird es zwei Lösungsansätze geben, der eine ist mit einer Formel zu finden, der andere mit ein bißchen Nachdenken: Es geht um die Fibonacci-Folge. In seinem Buch "liber abaci" (1202) diskutierte Leonardo von Pisa, genannt Fibonacci, das folgende Problem:

Ein Mann setzt ein Kaninchenpaar in einen Käfig. Wie viele Nachkommen ergeben sich nach einem Jahr, wenn jedes Paar von Kaninchen pro Monat ein neues Paar zeugt, das sich seinerseits im zweiten Monat fortzupflanzen beginnt?

Wir wollen annehmen, Kaninchen seien unsterblich. Dann ergibt sich die Anzahl von Paaren nach jedem Monat aus der nachfolgenden Aufstellung (Leonardo ließ das erste Glied weg, weil er davon ausging, daß das erste Paar bereits im ersten Monat Nachkommen zeugt):

1 1 2 3 5 8 13 21 34 ...

Wer sich diese Folge nun etwas genauer anschaut, kann vielleicht auf das zwölfte Glied schließen, vielleicht entdeckt ja jemand (evtl. mit etwas Hilfe) die Formel, die dahinter steckt, um ad hoc das 12. Glied zu berechnen.

Und nun, viel Spaß !

Frederik Holst

Lieber Atari-Freund,

wie jedes halbe Jahr steht uns wieder eine Verlängerung bevor. Als erstes gleich der wichtige Termin für Ihre Verlängerung - **13. Mai '97 !**

Auch wenn ich mich wiederhole, möchte ich noch einmal darauf hinweisen, daß alle User bis zu diesem Termin Ihre Abonnements verlängern müssen, damit wir auch für das nächste Halbjahr aktiv sein können.

Wie schon oft erwähnt, ist es wichtig nicht nur das ATARI magazin, sondern auch das PD-MAG und das SYZYGY zu abonnieren.

Deshalb haben wir auch bei diesen Abonnements das beliebte Treueprogramm beibehalten. Ich hoffe, daß meine Bitte bei Ihnen ankommt, und Sie sich für das zukunftsichere Komplettangebot entscheiden.

Ja, das wäre es eigentlich schon wieder. Ich erwarte Eure Verlängerung bis zum 13. Mai und verbleibe

mit freundlichen Grüßen Euer

Werner Rätz

So nun wollen wir Ihnen aber wieder Programme vorstellen, die wir wieder extra zur Verlängerung in unser Liste für die Treueprogramme aufgenommen haben.

Game Designer´s Kit

Mit diesem Programm erhalten Sie ein Softwarepaket, das Ihnen sowohl bei der Programmierung eigener Spiele die Arbeit erleichtert, als auch in der Lage ist, bereits vorhandene Spiele erheblich zu verbessern.

Das Herz des Gamedesigner´s Kit besteht aus zwei Assember-Routinen die verschiedene Aufaben übernehmen:

Die erste Routine DLI ist in der Lage bis zu 21 DLI´s (Display List Interrupts) auf dem Bildschirm durchzuführen. Bei jedem DLI können zwei Adressen mit beliebigen Werten belegt werden. Dies bietet z.B. die Möglichkeit der Farb- oder Zeichensatzumschaltung, auch kann die Position von Playern verändert werden.

Verlängerung 2/97 - ATARI magazin

Die zweite Routine erledigt gleich vier Aufgaben:

Der Musik-Teil ist in der Lage bis zu vierstimmige Musik mit Hüllkurven abzuspielen. Dadurch wird es möglich, gut klingende Musikstücke bei geringem Speicheraufwand einzubinden.

Der PM-Move-Teil dient dazu, die horizontalen Positionen von bis zu vier Playern zu beeinflussen. Hier sind sowohl einfache Hin- und Herbewegungen als auch komplexere Bewegungen möglich. Die Player können somit für Spielfiguren, Feinde oder Schüsse vewendet werden

Der Umschalter-Teil ist in der Lage, eine beliebige Speicheradresse permanent mit bis zu vier beliebigen Werten zu belegen. Damit kann z.B. der Zeichensatz, eine Farbe, ein Soundeffekt, eine Playerposition oder ähnliches verändert werden.

Der Sound-Teil dient dazu Soundeffekte abzuspielen. Hierbei kann durch verschiedene Parameter nahezu jeder Effekt erreicht werden.

Alle diese Aufgaben werden natürlich ohne Beeinflussung des übrigen Turbobasic-Progmmablaufes vorgenommen. Dadurch ist es möglich Programme in Turbobasic wesentlich schneller, gleichmäßiger, fließender, professioneller und anspruchsvoller zu gestalten. In den Erklärungen der einzelnen Teile finden Sie eine genaue Beschreibung der Hilfsprogramme, eine Parameter-Tabelle sowie Beispiele für den Einbau in eigene Programme.

Musik Editor von KE-Soft

Wie Sie hoffentlich wissen, besitzt der ATARI XL/XE-Computer vier Tonkanäle. Jeder dieser Tonkanäle kann unabhängig von den übrigen einen Ton mit einer bestimmten Frequenz einem bestimmten Klang und einer bestimmten Lautstärke spielen, wodurch sich natürlich eine Menge Möglichkeiten zur Musikprogrammierung ergeben. Einige Demo-Musikstücke befinden sich auf der Rückseite der Programmdiskette. Sie demonstrieren was man mit diesem Editor sehr einfach erstellen kann.

Das Grundprinzip des Editors ist etwas anders, als das der sonst üblichen Musikprogramme. Man gibt keine Notennamen oder feste Tonhöhen an, sondern erstellt sich seine eigene Tontabelle, die auf selbst erstellte Hüllkurven (Envelopes) zurückgreift. Dann erstellt man sich verschiedene Takte, die auf die Töne der Tontabelle zugreifen.

Als letztes erstellt man noch eine Ablauftabelle, die jedem Takt des Musikstückes einen der erstellten Takte zuweist. Dadurch muß ein Takt, der sich in irgendeinem Tongenerator irgendwann im gleichen Musikstück wiederholt, niemals zweimal eingegeben werden! Diese neuartige Methode erlaubt es Ihnen mit minimalem Zeitaufwand ein maximales Ergebnis zustande zu bringen. Die vielfältigen Kopierfunktionen des Editors tragen außerdem dazu bei, das Erstellen der Ton-, Envelope-, Takt- und Ablauftabelle so einfach wie möglich zu gestalten.

In der Anletung finden Sie detailierte Beschreibungen der Funktionen der jeweiligen Menüpunkte. Die Bedienung des Editors ist übrigens ganz einfach: Nach Erscheinen des Hauptmenüs (Bildschirm gefüllt, in der oberen Zeile die einzelnen Menüpunkte) steuern Sie den Zeiger (Pfeil) mit den Cursortasten - ohne Control-Taste nach links und rechts. Durch Drücken der RETURN-Taste wählen Sie eine Funktion an. Beim Anwählen einer Funktion öffnet sich ein Fenster, welches die weiteren Möglichkeiten zeigt.

Außerdem nehmen wir noch folgende bekannte Programme in die Liste:

WASEO Practoscope

Pirate of the Barbary Coast

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

ATARI Stammtisch im IRC

Den Leuten, die einen Zugang zum Internet besitzen, wird der Begriff IRC sicherlich etwas sagen. Der Internet Relay Chat bietet den Usern die Möglichkeit, in Echtzeit auf Kanälen ähnlich dem CB-Funk über das Internet zu kommunizieren. Bei den ca. 2500 bis 3000 Kanälen kann man schon mal den Überblick verlieren, zumal es zu bestimmten Themen über zehn Kanäle gibt.

Unter diesen Massen finden sich auch zwei Kanäle, die für unsere ATARIs interessant sind: atari8 und alternate-reality. Was im Prinzip ja etwas sehr feines ist, wird durch die Tatsache getrübt, daß sich dort fast nie irgendwelche User aufhalten und so dieses Medium quasi nicht genutzt wird. Mein Vorschlag ist nun, im Kanal atari8 so eine Art Stammtisch einzurichten, in dem man sich einmal die Woche trifft und dort mal "abchatten" kann.

Mein Vorschlag wäre Sonntag abend, 22:00 Uhr. Sollten andere Terminvorschläge besser passen, dann bitte E-Mail an qntal@zedat.fu-berlin.de E-Mail ebenfalls an mich, wenn es User gibt, die zwar WWW-Zugriff haben, aber keine Möglichkeit haben, IRC zu benutzen. Sollte das der Fall sein, werde ich mich nach einer Möglichkeit umsehen, wie wir auch diese User anbinden können.

Ich warte auf Euer Feedback!

Frederick Holst

Hallo Democoder!

Ich habe hier im Atari-Magazin schon öfters mal um ein wenig Hilfe bei den PD-Mag Intros gebeten. Doch bisher hat sich kaum mal jemand die Mühe gemacht das Mag in dieser Sache zu unterstützen. Dabei ist es doch gar nicht so schwer ein kleines Intro zu schreiben.

Wenn man Demos wie etwa die Schreiersgrün-Messe-Demo sieht dürfte es doch gar nicht so schwer sein einen guten Coder zu finden, denn da haben doch eine ganze Menge Leute mitgemacht! Nun will das Top-Magazin für dieses Jahr eine neue JHV-Messedemo zusammenstellen, und im Rahmen einer besseren Zusammenarbeit des PD-Mags und des Top-Mags möchte ich mich mit an dieser Demo beteiligen.

Ich suche auch Leute, die ebenfalls ein paar Parts beisteuern wollen! Damit Ihr einen kleinen Anreiz habt Euch zu beteiligen stelle ich auch noch diverse Software im Wert von 150,- DM zur Verfügung, um sie an die besten Einsendungen zu verteilen. Wer ein Intro für's PD-Mag schreiben möchte muß folgendes beachten:

1) Das File muß vom Basic aus ladbar sein!

2) Nach Druck auf Start oder Space muß das File das Basicprogramm "AUTORUN.BAS" laden!

3) Das ganze sollte nicht länger als 150 Sektoren sein!

Introeinsendungen fürs PD-Mag nehmen an der im Moment laufenden Giga-Competition Teil, bei der Preise im Wert von 600,- DM den Besitzer wechseln! Auf Wunsch können wir aber auch über ein Honorar reden!

Nun macht Euch aber mal selbst ein bischen Dampf und schreibt schnell einen Demopart oder ein Intro, es lohnt sich!

PD-Mag, Bruch 101, 49635 Badbergen, Tel. 0161/1507608

Außerdem will ich noch schnell einmal an die Giga-Competition erinnern, bei der Ihr einfach nur irgendein Programm schreiben und es ans PD-Mag schicken müßt! Dabei ist es ganz egal ob es sich um eine Demo, ein Spiel oder ein Anwenderprogramm handelt! Wie schon öfters erwähnt stehen in diesem Wettbewerb Preise im Wert von 600,- DM auf dem Spiel!



Der Einsendeschluß ist der 1.6.1997, aber es wäre nicht schlecht wenn ihr Eure Programme 1-2 Wochen vor Einsendeschluß ans PD-Mag schickt! Vergeßt nicht, daß die Giga-Comp. erst beendet werden kann, wenn mindestens 10 Programme hier bei mir eingetroffen sind!!!! Sascha Röber

Hallo liebe Leser!

In der letzten Ausgabe hat Ronald Gaschütz zur Mitarbeit beim C-Simulator-Workshop im PD-Mag aufgerufen und ich kann mich hier wirklich nur anschließen! Dieser Workshop erspart dem frustrierten User immerhin viele Stunden der Fehlschläge, denn die Liste der Cassettengames, die sich nicht mit einem C-Simulator auf Diskette übertragen lassen ist schon eine wirklich wichtige Sache!

Da leider immer noch eine ganze Menge der Atari-Magazin-Leser das PD-Mag nicht abonnieren habe ich mich entschlossen, wenigstens diese Liste ebenfalls hier in der Kommunikationsecke zu veröffentlichen. Wenn Ihr noch Games kennt die sich nicht mit einem C-Simulator übertragen lassen, dann schreibt mir bitte, damit ich sie in diese Liste einfügen kann!

Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen.

Nichtlaufende CSIM-GAMES

Oder wie sollte ich jene Cassetten-Spiele nennen, die einen solch bruta-

Kommunikationsecke

len, nervenden und tödlichen Kopierschutz besitzen, so daß sie mit keinem der drei (3) vorgestellten C-Simulatoren (CSIM I+II, SCE, LDS-CSIM) zusammenarbeiten???

NAME	GRUND

1) Aztec (Ntsc) Databyte/Read Error

2) Polar Pierre Databyte/Read Error

3) Montezuma'S Databyte/Read Error

4) Spy Vs. Spy 1 Databyte/Read Error

5) Spy Vs. Spy 2 Databyte/Read Error

6) Spy Vs. Spy 3 Databyte/Read Error

7) Mr. Robot Databyte/Read Error

8) Boulder Dash 1 Databyte/Read Error

9) Boulder Dash 2 Databyte/Read Error

10) Ardy Aardvark Databyte/Read Error

11) Nightraiders Databyte/Read Error

12) Cohen'S Towers Databyte/Read Error

13) Cosmic Tunnels Databyte/Read Error

14) Mercenary Novagen/ >128 Bytes

15) Elektraglide English/ >128 Bytes

16) Blue Max 1 English/ >128 Bytes

17) Blue Max 2001 English/ >128 Bytes

18) Super Zaxxon 1 Sega/No Steuerung

19) Super Zaxxon 2 Sega/No Steuerung

20) Jawbreaker Absturz/No Bild

21) Sidewinder 1 Absturz/No Bild

22) Froggie Absturz/No Bild

23) Excelsor Absturz/No Bild

24) Hover Bover Absturz/No Bild

25) Gridrunner Absturz/No Bild

26) Diamonds Absturz/No Bild

27) Dan Strikes.. Absturz/No Bild

28) Nightmares Absturz

29) Warhawk Absturz

30) Winter Olymp. Absturz

Der größte Teil dieser Liste wurde von Andreas Magenheimer im Laufe der C-Sim Workshops zusammengestellt! So, wie gesagt, wenn Ihr diese Liste noch erweitern könnt, dann schreibt doch mal! Sascha Röber

Werte Damen und Herren,

Nach dem Umgang mit dem von mir neu entdecktcn Textverarbeiter "TEXTPRO v.4.54" habe ich einen Vorschlag zur Rubrik "Workshop" im ATARI-Magazin. In ein paar vor längerer Zeit erschienenen Magazinen veröffentlichte Ihr freier Mitarbeiter Rainer Hansen Workshopbeiträge über den oben genannten Textprozessor. Damit lernte ich das "Laufen" mit diesem Programm. Vor kurzem bekam ich eine PD-Version mit der Nr.5.20, welche ein paar neue bzw. geänderte Features besitzt. Leider sind diese für mich zum Teil unverständlich. Dehalb wollte ich fragen, ob Rainer Hansen eine Art Fortsetzung zu diesem Workshop TEXT-PRO v.5.20 verfassen kann. Ein paar Fragen dazu würden dann schon von mir kommen.

Sollten Sie keine Möglichkeit dazu sehen, so würde ich Sie bitten, mir bei der Kontaktaufnahme mit Ihrem Mitarbeiter behilflich zu seln.

Mit freundlichen Grüßen

Eckhard Haupt

PPP: Wir werden uns auf jedenfall mit Rainer Hansen in Verbindung setzten. Vielleicht kennt er ja diese neue Version und kann eine kleine Fortsetzung zu seinem früheren Workshop machen.

Dies ist kein Witz - macht mit !!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

1) Games Guide (Karten, Lösungswege)

2) Tips & Tricks

3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)

4) Programmierwettbewerb

5) Kleinanzeigen

6) Was Ihnen sonst noch einfällt

Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!

Es grüßt

Werner Rätz

Werner Rätz



Atari magazin - Informationen für Ihren XL/XE

Kommunikationsecke

Laßt Euch nicht hängen, die Kommunikationsseiten stehen zu Eurer freien Verfügung!!! Schreibt einfach an das ATARI magazin!

Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!







Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: Elvira Rätz

Preisfrage: Wie alt wurde in diesem Jahr der Grufti Werner Rätz?

Einsendeschluß ist der 3. Juni 1997

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens!!!

Jeweils ein Gutschein in Höhe von 10,- DM geht diesmal an:

Gerd Glaß, Ronald Gaschütz, Klaus-Peter Diehl, Uwe Pelz, Stefan Krause, Klaus Seefelder, Steffen Schneidenbach, Markus Dangel, Albert Hackl, Heiko Bornhorst.

Herzlichen Glückwunsch

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1.-10. Preis

1 Gutschein in Höhe von 10,- DM

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

Kommunikation - ATARI magazin

Guten Tag Herr Rätz, sehr geehrte Damen und Herren,

mich stimmt der Leserbrief über die Treueprogramme ein bischen nachdenklich. Viele der Programme besitze ich auch, der Anreiz ist dadurch tatsächlich nicht groß. Obwohl oder gerade weil die Treue mit 6-Oldies belohnt wird, wird das Ganze zum Bumerang.

Außerdem sind es im wesentlichen immer die gleichen Programme, dabei staune ich immer, welche Software-Flut auf den Messen herrscht. Ich besitze nur eine handvoll auserwählter Programme. Leider gibt es ja auch viel "Schrott" auf dem Markt. Es ist deswegen wohltuend, im ATARI-Magazin fast nur gute Klassiker zu finden. Doch reicht das aus? Ich denke nein. Hier muß das Atari Magazin neue Wege beschreiten. Schon allein mit Fettdruck NEUER aufgenommener Programme wäre echt geholfen.

Im PPP-Angebot ist für mich nicht eindeutig, was derzeit der Fettdruck da zu bedeuten hat. Ihr sollt jetzt nicht jeden Schrott aufnehnen, aber mitunt►ter wird doch gute neue PD-Ware und Software vorgestellt. Diese ist aber im PPP-Angebot nur mit größerem Aufwand aufzufinden. Auch am Hardware-Angebot müßt Ihr arbeiten! Wie wäre es zum Beispiel mehr mit der ABBUC zu kooperieren. Mir scheint es so, als würde man sich "übersehen". Mittlerweile ist die Atari-Gemeinde so übersichtlich geworden, daß eine Freundschaft sicher vorteilhaft für ALLE wäre.

Von der Idee, das Magazin auf Disk oder so herauszubringen halte ich sehr wenig. Disketten kann ich nicht in der Straßenbahn lesen. Euer Magazin habe ich oft mit, um darin zu stöbern. meine Meinung ist unumstößlich: Andere Cowputer gehören nicht in das Magazin. Eine Ausnahme würde ich zulassen: Einen Vergleich/eine Einführung in die PC-Welt OHNE MICROSOFTOLOGIE. Wie war das mit 286er, oder 386 oder 486 oder Pentium?

Intel OUTSIDE ist ja mehr als ein Begriff. Für mich ein Glaubensbekenntnis. Warum solche Industriemaschinen mit Ultra-Mega-Speicher nach Hause schleppen, wenn ein ATARI ein ULTRA-MEGA-Erlebnis ist, vom ersten bis zum (hoffentlich nie) letzten Augenblick. In meinem Bekanntenkreis gucken zwar alle abschätzig auf meinen kleinen Atari, aber wenn ATARIMANIA um sich greift, sind alle neugierig, was der so kann!

Also Hand auf's Herz: für die eigenen Ansprüche daheim reicht ein ATARI (gern ein bißchen aufgepeppt) SUPRA-UNIVERSAL. Aber die Info's müssen her: über Blackboxen, Festplatten, Diskettenlaufwerke, Dataphon und vieles mehr. Anregung: Ein Inhaltsverzeichnis der ATARI-Magazine muß wachsen.

Aber jetzt noch ein anderes Thema: Die Verlängerungen. Ehrlich, mein IO liegt knapp über dem Meeresspiegel, aber das WIRRWARR jedes Mal ist ENTSETZLICH! Zuviel Auswahl kann TÖDLICH sein. Ich schlage vor, hier kräftig ausmisten, auch wenn es weh tut.

Übrigens, was ist mit dem SYZYGY los? In jedem Magazin wird gemäkelt und gejammert. Lieber einen Todesstoß als das. Oder endlich wieder Zuversicht. Hier gibt es Vorbilder - PD-Mag. WEITER SO!! Ich will aber nicht nur MEINUNG kundtun, sondern auch eine Hand reichen. Gerne biete ich an, für polnische Programme Übersetzungen beizutragen. Also her mit den polnischen Texten, die dann in deutsch ins Atari Magazin gehören, damit alle was davon haben!

INTEL NEVER - ATARI FOREVER!!

In diesem Sinne

Stefan Krause

P.S.: Oha, soviel wollte ich gar nicht schreiben. Aber ich glaube, ein konzeptionelles REFRESHING täte allen gut!

Internet Online

gesammelt von Harald Schönfeld

Heute geht es um die großen Activision-Spiele, ATARI im Kino und um einen neuen Atari 8bit Prototypen!

From: morbid@best.com (The Morbid Guy)

Subject: Re: Activision games?

Date: Sat, 01 Feb 1997 07:32:38 GMT

peter@soemtron.sb.sub.de (Thomas Havemeister) wrote:

>I'm a fan of the great Activision games. But I don't know what games they converted to an Atari version. Does anyone have a complete list of Activision produced games?

In no particular order:

Pitfall!, Pitfall II, Kaboom!, Keystone Kapers, H.E.R.O., Pastfinder, Zone Ranger, Dreadnaught Factor, Space Shuttle, Beamrider, River Raid, Zenji, Hacker, Master of the Lamps, Great American Cross Country Road Race.



Kommunikation - INTERNET

From: noone@nowhere.com (Yogi)

Subject: Re: Activision games?

Date: Sun, 2 Feb 1997 01:02:32 GMT

You forgot Shanghai and Decathalon.

From: Sapphire@innonyc.com (**Janice in NYC**)

Subject: Re: Activision games?

Date: Mon, 03 Feb 1997 17:03:03 GMT

>And Ghostbusters too, with its cool synthesized speech.

Only the 48K version, I think it was.....I have a disk with 2 versions of it, one of them has the speech.......

From: "Richard Forester" <forester-@blarg.net>

Subject: Re: Atari History info

Date: 18 Feb 1997 07:07:49 GMT

Here's a short timeline. Some of the dates may be slightly off.

1972 -- Nolan Bushnell founds Atari, produces Pong arcade machine.

1976 -- Bushnell sells Atari to Warner.

1977 -- Atari produces the "Video Computer System" (or VCS, also known as the 2600)

1979 -- 400 and 800 computers are produced.

1982 -- Atari produces the 1200XL, a machine plagued with problems. The 5200 game system is also released.

1983 -- 600XL and 800XL produced, these fixed problems with the 1200XL. 1400XL and 1450XLD also produced, but never really released.

1984 -- Videogame market crashes, Atari suffers record losses, Warner sells Videogame and computer division to Jack Tramiel, but keeps the arcade division. 5200 is discontinued. Atari shows the 7800 game system, but shelves it in light of the crash.

1985 -- Atari releases the 65XE and 130XE, and the 520ST (and 260ST in Europe) also showed a 130ST, but never released it.

1986 -- 1040ST released.

1987 -- STfm released, XE game system, a repackaged XE with light gun, and pastel buttons, also repackages the 2600 as the 2600 Jr. and finally releases the 7800.

1989 -- The Lynx, aquired from Epyx, is released. 8-bit discontinued?

1990 -- The STe is released.

1991 -- TT is released

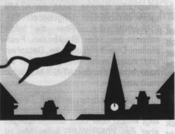
1992 -- The Falcon is released.

1993 -- The Jaguar is released in certain markets.

1994 -- Jaguar is shipped nationwide, computer line is dumped.

1996 -- Tramiels sell Atari to JTS, Time-Warner sells arcade division to Williams. Pretty much the end of Atari.

Tony Smolar



From: Mark_Fechtner@hb2.maus.de (Mark Fechtner)

Subject: ATARI Germany

Date: Thu, 27 Feb 97 01:38:00 +0200

Hallo allgemein,

hat gestern zufällig jemand den Science-Fiction-Schinken "Moon 44" gesehen? Ich fand den Abspann recht interessant; war dort doch unter "Special thanks to" eine Firma namens "ATARI Germany" aufgelistet.

Wußte gar nicht, daß die auch Filme unterstützt haben (naja, wer weiß schon so genau, wo Normen überall seine Finger drin hatte ;-)).

From: Oliver_Schildmann@LU.maus-.de (Oliver Schildmann)

Subject: Re: ATARI Germany

In mehreren Filmen/TV-Serien tauchte der Atari entweder nur so auf (Bud Bundy, Parker Lewis, ...) oder aber die Bildschirmdarstellungen wurden mit Atari gemacht (Enemy mine, Sag niemals nie [allerdings Atari Games], ...)

From: Oliver_Schildmann@lu.maus-.de (Oliver Schildmann)

Subject: Re: ATARI Germany

Date: Thu, 06 Mar 97 15:53:00 GMT

> Ja, die Folgen kenne ich. Allerdings kam AFAIR bei Parker mehrmals

Sicher? Ich denke, der spielte einmal die "Hauptrolle", stand dann aber für einen Zeitraum so rum...

> MF> Hmm, zu lange her, daß ich den Film gesehen habe... Was genau wurde da mit Trararis gemacht?
>
> Enemy Mine: In der Raumstation wurden die "Röhrengrafiken" auf den Bildschirm gezaubert (XL, Grafikmode 11)
>
> Sag niemals nie: Die "Absturzsequenz" der Crusie Missiles, die Atari Games Spielautomaten, sowie eventuell das Spiel "Kampf um die Weltherrschaft" selbst.

From: Oliver_Schildmann@lu.maus-.de (Oliver Schildmann)

Subject: Re: ATARI Germany

Date: Thu, 06 Mar 97 15:53:00 GMT

> Nicht zu vergessen: BLADE RUNNER -> Da gibt's doch ein riesieges ATARI-Logo

:-)) Das schöne: Der Film wird in 20 Jahren immer noch Kult sein und mit ihm das Logo (vielleicht gibt es dann mal wieder ein Atari-Revival a la Afri-Cola! ;-)))

Kommunikationsecke - INTERNET

From: Ralf_Patschke@b2.maus.de (Ralf Patschke)

Subject: Re: ATARI Germany

Date: Wed, 05 Mar 97 09:25:00 GMT

>Terminator II. Da knackt der Junge den Geldautomaten mit einem Portfolio.

Wo wir gerade bei Terminator sind: In Terminator 1 ist der Text, den man immer wieder sieht, wenn der Terminator guckt, ein Assemblerlisting vom ATARI XL/XE. Da geht es nämlich um die VTOC, die es nur beim XL/XE gibt - wo anders heißt das z.B: FAT.

From: Torsten_Beyer@l2.maus.de (Torsten Beyer)

Subject: Re: ATARI Germany

Date: Fri, 28 Feb 97 11:48:00 GMT

MF>Wußte gar nicht, daß die auch Filme unterstützt haben (naja, wer weiß schon so genau, wo Normen überall seine Finger drin hatte ;-)).

Dann solltest Du Dir mal den etwas angestaubten Streifen 'The Last Starfighter' ansehen. Die Story dreht sich um einen Spieleklassiker von ATARI :-) Tja, die jungs waren damals eben doch etwas aktiver.....



From: cvendel@aol.com (Cvendel)

Subject: A New Atari 8bit with slots and detachable keyboard!!!

Date: 15 Mar 1997 06:25:45 GMT

X-Admin: news@aol.com

I need some feedback from all parties:

Would you be interested in an all new Atari 8-bit with the following specs: New motherboard with 5 8 bit PBI slots, SIMM sockets, detachable IBM Style 101 keyboard with built in macros for using the F1-F12 keys, onboard IDE interface, internal SIO disk drive controller. All packaged into a box with either Atari XL styling or Atari XE Styling, I need your decision on that. The first PBI card will be a Parallel & high speed Serial card. The case will have an opening for a 5.25" floppy drive or a 3.5" floppy drive using a PC 3.5" disk drive universal adapter kit.



The power supply will be an PC style 250W internal power supply. The target price with no disk or hard disk would be around $120. With a disk drive: $145. With a disk drive & 40 MB IDE har drive $200.

Would anyone be interested in an all in one Atari system with professional styling with fully integrated components using industry standard parts and upgrades?

Please give your feedback as I am looking into this project quite seriously, but need to know if anyone would be willing to purchasing a unit. A production run probably wouldn't be anymore then 100 units.

Curt Vendel Atari Vaporware & Rarities, Androbot TOPO and BOB Robot collector Email: cvendel@aol.com Web Site: http://members.aol.com/cvendel/vaporware.html

From: cvendel@aol.com (Cvendel)

Subject: Re: A New Atari 8bit with slots and detachabl

Date: 25 Mar 1997 06:20:44 GMT

It wont be VGA, but it will be RGBI. Bill Richerson who designed the original RGBI output for the Atari 800 has told me I have permission to use his design, he's also looking to see if he has an 800's lying around with the mod. It runs off the A103 chip in the 800, A20 in the XL/XE. Its an extremely simple mod, I don't understand why Atari never included it.

All it took was a Motorola Quad 2N2222 and a 2n2907, a few resistors and a pot and some wiring and bingo: RGBI output to an Atari SC1224 color monitor. Now we plan on including an Omniview type 80 column text mode. We haven't tried it yet, but without the normal text bleeding, 80 columns on RGB should look great!!!

Things are happening. Still shooting for 1st quarter 1998 for release.

10 gute Gründe, auch heute noch einen XL/XE zu benutzen

In diesen Zeiten, wo auch die Hobby- und Privatanwender sich immer mehr nur noch ausschließlich mit dem PC beschäftigen taucht bei vielen ehemalig aktiven XL/XE-Fans sicher die Frage auf, wozu man einen 8-Bit-Computer überhaupt noch braucht, wenn doch der PC alles besser, schneller und perfekter kann.

Sie werden sich wundern - aber es gibt tatsächlich 10 gute Gründe, warum man auch heute noch seinen ATARI XL/XE einsetzen sollte und, so unglaublich sich das auch anhört, der "kleine Computer" dem PC überlegen ist. Hier sind sie:

1. Grund

Leichte Bedienbarkeit: Viele typische PC-Probleme tauchen beim XL/XE erst gar nicht auf. Man braucht z. B. keinen teuren Monitor, ein normaler Fernseher tut es auch. Da heute sowieso eigentlich jeder mindestens einen hat, braucht man also keinen Extra-Anschluß, keine komplizierten Einstellungen wegen der Auflösung und auch keine Grafikkarte, geschweige denn einen geeigneten Treiber.

Außerdem ist der XL/XE an jeden Fernseher anschließbar, so daß man ihn praktisch überall mit hinnehmen kann, ohne einen Monitor mit sich herumschleppen zu müssen - mit einem PC ist das nicht möglich.

2. Grund

Schnelle Anwendbarkeit: Einschalten, ein kurzes Brummen, und schon ist er bereit, der XL/XE. Beim PC muß man erstmal abwarten, bis das BIOS fertig ist, dann wird MS-DOS geladen, und danach Windows. Während dieser Zeit rödelt die Festplatte und man wartet entweder oder schaut sich begeistert das Windows-Titelbild an, was auch dem größten PC-Fan irgendwann mal langweilig wird.

3. Grund

Schnelle Beherrschbarkeit: ATARI-Basic ist leicht erlernbar, und nach einer halben Stunde kann jeder schon ein kleines Sound-, Grafik- oder Ein-/Ausgabeprogramm schreiben. Und der PC? Da gibt es höchstens Quick-Basic, was aber von Microsoft bei Windows 95 nicht mehr mitgeliefert wird (man soll sich anscheinend unbedingt Visual Basic kaufen).

Während die Standardbefehle ebenso leicht anzuwenden sind, wird es dagegen schon schwer, verschiedene Grafikauflösungen auf einmal darzustellen, bei ATARI-Basic genügt ein Befehl, und es ist zumindest ein Bildschirm plus Textfenster vorhanden.

4. Grund

Keine Speicherplatzprobleme: Derzeit übliche PC-Betriebssysteme mit allen wünschenswerten Hilfsprogrammen gehen nicht nur ziemlich großzügig mit dem Speicherplatz auf der Festplatte um, sondern wer heute nicht mindestens 8 MB RAM hat, kann mit den modernen Programmen nicht mehr vernünftig arbeiten.

Der XL/XE kommt, inkl. Betriebssystem, mit lächerlichen 64k aus - und es laufen trotzdem so wichtige Anwendungen wie Textverarbeitungen (StarTexter, Textpro), Tabellenkalkulationen (SynCalc, VisiCalc), Malprogramme (XL-Art, Design Master), Druckprogramme (PRINT SHOP), DTP-Software (WASEO-Publisher, Desktop ATARI) und viele mehr.

Diese bieten zwar nicht den großen Komfort wie die PC-Programme. Dafür sind aber auch alle WIRKLICH NOTWENDIGEN Funktionen enthalten, die auch schnell erlernt werden können. Mit den meisten XL/XE-Programmen kann man sofort loslegen, ohne dafür großartig Hilfetexte oder Anleitungen studieren zu müssen.

Versuchen Sie das mal mit einem neuen PC-Programm. Ich z.B. schreibe meine Briefe heute noch mit dem XL/XE und drucke sie auf Papier, auf dem sich mit dem XL/XE erstellte Grafiken befinden - und das reicht bis heute völlig aus!

5. Grund

Spielwitz von Anfang an: Beim XL/XE braucht man nur den Joystick anzuschließen, ein Modul einzuschieben oder kurz von der Diskette laden - nach ein paar Sekunden ist das Spiel da und man kann anfangen. Auch wenn die meisten Spiele nicht die Farbenpracht und den Klang einer Soundkarte bieten können, so machen sie das doch durch den Spielwitz, die Motivation wieder wett.

Oft ist es gerade so: Weil sie genial einfach sind, sind sie einfach genial. Und sie haben außerdem den Vorteil, unheimlich preiswert zu sein. Das trifft auf die Actionspiele genauso zu wie auf Adventures und Strategiespiele. Und beim PC? Erstmal müssen Sie eine längere Vorschau über sich ergehen lassen. Dann müssen Sie den Joystick (ein guter, der nicht nach dreimaligem Nutzen auseinanderfallen soll, kostet schon um die 50,- DM) kalibrieren.

Haben Sie auch das endlich geschafft, müssen Sie noch die Soundkarte anpassen (wehe dem, der keine Soundblaster-kompatible hat), und sofern Sie nicht noch weitere 1000 Einstellungen vornehmen müssen, können Sie dann endlich anfangen. Und für ein gutes kommerzielles PC-Spiel müssen Sie schon mindestens 90,- bis 100,- DM auf den Tisch legen.

Did you hear anyone say "Goodbye"?

Außerdem sollten Sie ein CD-ROM-Laufwerk haben - einige Spiele setzen das direkt voraus. Noch schlimmer wird es mit den Spielen, die auf früheren MSDOS-Versionen laufen, entweder funktionieren sie nicht mehr, oder sie richten unter Windows irgendwelches Chaos an, was nicht selten zum Absturz des ganzen Betriebssystems führt.

Ich habe noch nie gehört, daß ein Spiel beim XL das Betriebssystem durcheinanderbringt, geschweige denn, daß alte Spiele auf Modul bei neueren XL/XE-Computern nicht laufen. Bei Maschinenprogrammen braucht man zwar auch ein Translator-Programm, aber das war es dann auch - andere Anpassungen braucht man nicht vorzunehmen, und Basic-Spiele laufen sowieso überall.

6. Grund

Leichte Programmierbarkeit: Wer sich schon etwas mit der Player-Missile-Programmierung auskennt, kann in Basic schnell ein eigenes Spiel oder eine Vorschau oder was auch immer auf die Beine bringen. Der Zeichensatz ist leicht veränderbar, so bekommt man schnell eigene Figuren, die Joystick-Abfrage wird vom Basic unterstützt, der Sound ebenso, mehr braucht man praktisch nicht.

Und beim PC? Schon die einfachen Soundverzerrungen werden problematisch. Eine Player-Missile-Grafik gibt es nicht, die eingebaute Kollisionsabfage, Grafikbreite und andere wichtige Register, beim XL/XE leicht abzufragen und zu beeinflussen, sowas läßt der PC vermissen. Ein "Rate meine Zahl"-Spiel mit dem PC ist noch leicht zu programmieren, aber Anspruchs-volleres, dazu noch mit einer geänderten Display-Liste, wird gerade für Hobby-Programmierer beim PC zu einer riesigen Hürde.

Und so greift man lieber auf fertige Spiele zurück - mit dem XL/XE dagegen wird die eigene Kreativität eher gefördert.

7. Grund

Kein ständiger Anpassungszwang: Wenn das Betriebssystem mal wieder geändert wurde, werden alle zukünftigen Programme darauf angepaßt, also ist jeder gezwungen, sich die neuste Version früher oder später zuzulegen. Wer zu wenig RAM hat, muß sich welches dazukaufen, und wessen Festplatte zu klein ist, muß eine größere kaufen. Und das Schlimme dabei ist, daß hier ein Ende nicht abzusehen ist, immer mehr RAM und Festplattenkapazität muß es sein.

Beim XL/XE gibt es dagegen nur zwei Arten von Betriebssystemen, das alte 400/800er OS (das aber kaum eine Rolle spielt) und das neue XL/XE-OS. Als DOS hat sich DOS 2.5 durchgesetzt, wenn man will auch das BIBO-DOS oder das Turbo-DOS. Das ist schon alles. Wer will, kann seinen Speicher auf 320k oder sogar 1 MB aufrüsten - er muß es aber nicht, die allermeisten Programme laufen mit den 64k. Für den Hobby-Anwender ist das wirklich ein Idealzustand.

8. Grund

Steigerungsmöglichkeiten: Erst die Demos aus Polen zeigten, wozu der XL/XE wirklich fähig ist, denn vorher hatte niemand diese Dinge für möglich gehalten. Das zeigt aber nur zu deutlich, daß das System immer noch nicht ganz ausgereizt ist, der erst neulich entdeckte Trick mit den 30 Farbstufen in der Auflösung von 320 x 192 Bildpunkten macht das nur allzu deutlich!

So gibt es also nicht nur für Anfänger oder "Gelegenheitsnutzer", sondern auch für echte XL/XE-Profis immer noch eine Herausforderung. Die besondere Leistungsfähigkeit des XL/XE wird auch bei solchen Programmen wie z.B. DESKTOP ATARI, SPRINT XL, PRINT SHOP oder MEGAFONT deutlich, es ist also durchaus möglich, mit dem XL/XE etwas ziemlich Professionelles zu schaffen. Und das Kuriose dabei ist: Es reichen 64 k Speicher aus, der Rest ist eigentlich nur die Kunst des Programmierens!

9. Grund

Zuverläßigkeit der Hardware: ATARI-XL/XE-Computer fallen sehr selten aus. Mir ist bisher kein einziger bekannt, an dem nichts eingebaut und verändert wurde und der über kurz oder lang trotzdem einmal ausfiel.

Diskettenstationen hingegen haben zwar schon eher mal eine "Macke", aber auch das ist relativ selten, bei Datenrekordern ist es ebenso.

Und der PC? Hier kann man mit frisch gekaufter Hardware so manche Überraschungen erleben, bei mir fiel z.B. schonmal der Monitor aus, obwohl mir der Händler versichert hatte, es handele sich um ein gutes Markengerät. Sowas dürfte normalerweise gar nicht vorkommen, denn das wäre so, als würde beim XL/XE plötzlich die Tastatur ausfallen, ohne die man ja nicht arbeiten kann.

Wenn also einmal ein XL/XE-Computer läuft, dann meistens gleich mehrere Jahre - dagegen hat schon mancher PC die Werkstatt kennengelernt, noch ehe der erste Monat vorüber war.

10. Grund

Kultwert: Der XL/XE ist und bleibt der Rechner, um den es den meisten Kult gab und gibt. Das liegt wahrscheinlich daran, daß er in der Geburtsstunde der Homecomputer entstand und von allen das innovativste Konzept hatte.

Wer sich damals damit beschäftigte, war mit Leib und Seele dabei, und da man vieles in Eigenarbeit lösen mußte, war auch Nachbarschaftshilfe groß geschrieben.

Dagegen verbringt mancher PC-Besitzer erst Stunde um Stunde bei einem Problem mit seinem PC, um ja auch alles auszuprobieren und sich

Aus den geheimen ATARI Entwicklungslabors

nicht nachsagen lassen zu müssen, man hätte ja den Hilfetext nicht richtig gelesen oder nicht alles versucht.

Stunden vor dem XL verbringt man dagegen eher bei einem guten Spiel, kniffligen Adventures, mit Malprogrammen oder beim Programmieren - weil solche Probleme wie es sie massig beim PC geben kann, hier eben nicht auftreten, weil der XL/XE nunmal einfacher ist - ein echter Homecomputer, und das wird er wahrscheinlich auch für alle Zeiten bleiben.

Thorsten Helbing

Aus den geheimen Entwicklungslabors

von Harald Schönfeld

Nachdem ATARI nun nicht mehr existiert, kommen langsam interessante Informationen über Prototypen an die Öffentlichkeit, die vorher geheim gehalten wurden. Die Fotos zeigen, daß es sich nicht um Gerüchte sondern die reine Wahrheit handelt.

Eine sehr interessante Erweiterung für die 8Bit-Computer wäre das 1090 Expansions-System gewesen. In diese realtiv große Kiste hätte man nicht nur verschiedene Karten stecken können, um so die Anschlußmöglichkeiten von Peripherie zu erweitern, sondern vor allem war es auch möglich einen ganz anderen Prozessor zu benutzen. Diese CPU wäre die selbe wie in den damaligen PCs gewesen, was damit erlaubt hätte, PC Programme auf dem ungleich billigeren ATARI 8Bittern ablaufen zu lassen. Das Bild zeigt den Prototyp, der dann nie verkauft wurde.

Der wohl beste ATARI Computer aller Zeiten wäre der Microbox Falcon geworden. Er hätte all das vereinigt, was die Fans seit Erscheinen des Falcon und TT gefordert hatten: Hervorragende Grafikmöglichkeiten, ein absolut überlegenes Soundsystem (mit qualitativ hochwertigen Audiosteckern) und ein großes, wunderbar erweiterungsfähiges, leicht zu öffnendes Gehäuse à la Macintosh.

An 2 Dingen scheiterte die Markteinführung dann doch: Erstens gab es im Videocontroller einen kleinen Designfehler, der ein einfaches, aber kostspieliges Redesign notwendig gemacht hätte und zweitens haben die Tramiels just zu diesem Zeitpunkt entschieden aus der Computerbranche auszustiegen. Wie schade, denn das Bild zeigt, daß der Microbox-Falcon wirklich der Traum aller ATARI User gewesen ist.

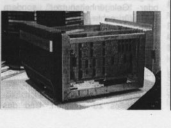




Oben: Microbox Falcon

Unten: 1090 Expansions-System





ACHTUNG

Ab sofort sind alle Lazy-Finger Disketten des alten ATARI magazins Public Domain.

Dies betrifft die Ausgaben 1/87 bis 11-12/89

Geburtstagsblatt

für

Elvira Rätz

geboren am 25.4.1956



im Sternzeichen ein Stier

Am gleichen Tag geboren sind:

1599: Oliver Cromwell, englischer Staatsmann und Heerführer

1874: Guglielmo Marchese Marconi, italienischer Ingenieur und Physiker, Physiknobelpreisträger 1909

1880: Michail Fokin, russischer Tänzer und Choreograph

1904: Arthur Frank Burns (eigentlich: Burnzweig), amerikanischer Diplomat (u. a. in Bonn) und Präsidentenberater

1906: Sally Salminen, finnisch-schwedische Erzählerin

1918: Ella Fitzgerald, amerikanische Jazzsängerin und häufige Partnerin in Duetten mit L. Armstrong

1925: Sammy Drechsel, deutscher Journalist, Regisseur und Kabarettist („Scheibenwischer")

1947: Johann Cruyff, niederländischer Fußballspieler und -trainer

Charakteranalyse

Der Schlüsselsatz von Elvira Rätz lautet: Ich habe!

Stiere lieben den Besitz, ihre Sehnsucht nach Dauer läßt sie alles bedächtig, ruhig und gründlich planen. Sie sind beharrlich, geduldig und ausdauernd.

Sie verfügen über Selbstvertrauen und einen ausgeglichenen Charakter. Der Stier ist ein Sinnbild für Tradition und Kultur, für dauerhafte, materielle Werte und Genuß.

Die in diesem Sternzeichen Geborenen lieben die Gemütlichkeit, mitunter auch die Bequemlichkeit und gutes Essen wie auch geistige Nahrung.

Sie lieben den Frieden und die Ruhe und sind sehr sanft und gutmütig.

Achtung sei jedoch demjenigen geboten, der sie reizt, denn dann können sie kurzzeitig wirklich zu wilden Stieren werden.

In diesem Jahr war weltpolitisch einiges los:

Die amerikanische Schauspielerin Grace Kelly heiratet den monegassischen Fürsten Rainier III. am 18. April im Fürstentum Monaco. Die Hochzeit beschäftigt die Boulevard-Blätter der ganzen Welt. Von jetzt an wird sich der Filmstar Gracia Patrizia nennen.

Schweizer Bergsteigern gelingt es am 28. Mai, den Lhotse zum erstenmal zu besteigen. Der 8571 Meter hohe Berg war bislang der höchste unbezwungene Berg der Erde.

Die Liberalisierungen im Ostblock machen sich auch in Ungarn bemerkbar. Am 14. Mai werden ca. 150 bisher inhaftierte Sozialdemokraten freigelassen. Katholische Würdenträger, die ebenfalls zu Gefängnis verurteilt sind, werden rehabilitiert.

Der gefeierte Dirigent Herbert von Karajan hat die künstlerische Leitung der Wiener Staatsoper übernommen.

In Palmdale wird ein neuer Flugzeugtyp vorgestellt. Er fliegt doppelt so schnell wie der Schall.

Im chinesischen Horoskop sind Sie ein Affe!

Affen lieben meist Gesellschaft und Geselligkeit, wobei das Temperament, die Klasse und der Typ der Menschen, mit denen sie sich umgeben, belanglos ist, denn sie kommen mit allen glänzend aus - und sind auch umgekehrt meist bei allen ihren Mitmenschen sehr beliebt.

Elvira hat etwas von der spielerischen, ruhelosen, forschenden und aufgedrehten Art der wirklichen Affen.

Elvira ist eine funkensprühende und bewunderungswürdige, wenn auch manchmal geradezu „unmögliche" Person, die eine ganze Party in Schwung halten kann.

Diese Menschen besitzen erstaunliche Überredungskünste und unverwüstlich gute Laune. Sie lassen sich von keinem Mißgeschick unterkriegen, sondern nehmen sofort das nächste Ziel in Angriff.

Ihr Geist ist überaus wendig, sie haben einen Verstand, der für zwei ausreichte, sind ständig damit beschäftigt, die Position zu wechseln oder zu verändern, weil sie in ihrer Ruhelosigkeit schnell von etwas gelangweilt werden.

Was zu Ihnen paßt:

Länder: USA, Sudan, Ägypten, Portugal, Ungarn

Steine: Bergkristall, Topas, Achat, Marmor, Aquamarin, Beryll, Chrysolit

Bekannte Affen: J. M. Barrie (Autor von „Peter Pan"), Nelson Rockefeller, Ian Fleming

Herzlichen Glückwunsch zum Geburtstag

Wir wünschen ein glückliches, gesundes neues Lebensjahr.



DFÜ Lexikon

Teil VIII

Diesmal kommen die Buchstaben S und T an die Reihe

S

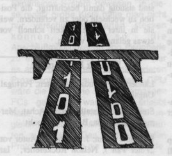
SLIP

SLIP steht für Serial Line Internet Protocol und stellt wie -> PPP ein Internet-Protokoll dar, das die Einwahl eines Rechners über einen Server in das Internet ermöglicht.

T

T-Online

Ehemals -> BTX ist T-Online der größte deutsche Datenanbieter, der zudem noch bundesweit zum Ortstarif über 01910 erreichbar ist. Er gehört zwar nicht zu den günstigsten, jedoch hat man über das "alte" BTX-Angebot noch Zugriff auf Angebote wie Homebanking, Telefonauskunft und Bahnfahrpläne.



TAE

TAE ist die Abkürzung für Telefon Anschluß Einheit. Dies ist die Bezeichnung für die Telefonsteckdose, in die bis zu drei analoge Endgeräte angeschlossen werden können. Es gibt zwei verschiedene Steckerkodierungen F und N, für Fern- und Nichtfernsprechgeräte. Modems fallen unter die Kategorie N und werden immer rechts eingesteckt.

TCP/IP

TCP/IP ist die Kurzform für Transmission Control Protocol / Internet Protocol und stellt ein sehr weit verbreitetes Internetprotokoll dar, das für den Austausch mit UNIX-Rechnern genutzt wird.

Telnet

Telnet ist ein Internet-Dienst, der es erlaubt, sich auf einem anderen Rechner so einzuloggen, wie wenn man sich direkt dort eingewählt hätte. So ist es möglich, beispielsweise aus der Ferne zu lokalen Telefonkosten auf dem Heimatserver einzuwählen und dort die E-Mails zu lesen.

Terminal

Terminal ist zum einen die Bezeichnung für einen Rechner, der an ein Netzwerk angeschlossen ist, zum anderen in der Unix-Welt ein Programm, das im Groben einer DOS-Shell entspricht, von dessen Kommandozeile man dann weitere Programme starten kann.

Frederik Holst

ATARI magazin - DFÜ-Ecke

Mitarbeit

Liebe Atari-Freunde,

die Kommunikationsecke könnte so interessant sein. Leider machen viel zu wenige User davon Gebrauch.

Ich rufe alle auf, sich einmal aktiv an der Kommunikationsecke zu beteiligen. Also nicht nur reden, sondern auch einmal schreiben.

Auch sonst könnte das ATARI magazin ein wenig mehr Mitarbeit vertragen.

Das Atari magazin erscheint nur alle zwei Monate, diese Zeit dürfte doch ausreichen, damit auch Sie einen kleinen Beitrag beisteuern können. Also schreibt einmal. Bis dann, Euer Atari-Team.

Beachten Sie auch die Seiten 17, 20 und 21

PPP-Angebot

Name	Art.-Nr.	Preis
Adalmar	**AT 317**	**29,00**
Alptraum	AT 25	19,80
Antquest	**AT 353**	**15,00**
"C:"-Simulator	AT 80	19,90
Cavelord	**AT 269**	**24,00**
Der leise Tod	AT 26	19,80
Desktop Atari	**AT 249**	**49,00**
Design Master	AT 9	14,80
Die Außerirdischen	AT 148	24,80
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90
Directoy Master	**AT 223**	**24,90**
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00
Disk-Line Nr. 15	AT 184	10,00
Disk-Line Nr. 16	AT 195	10,00
Disk-Line Nr. 17	AT 207	10,00
Disk-Line Nr. 18	AT 221	10,00
Disk-Line Nr. 19	AT 233	10,00
Disk-Line Nr. 20	AT 246	10,00
Disk-Line Nr. 21	AT 258	10,00
Disk-Line Nr. 22	AT 268	10,00
Disk-Line Nr. 23	AT 276	10,00
Disk-Line Nr. 24	AT 279	10,00
Disk-Line Nr. 25	AT 281	10,00
Disk-Line Nr. 26	AT 286	10,00
Disk-Line Nr. 27	AT 291	10,00
Disk-Line Nr. 28	AT 303	10,00
Disk-Line Nr. 29	AT 308	10,00
Disk-Line Nr. 30	AT 311	10,00
Disk-Line Nr. 31	AT 315	10,00
Disk-Line Nr. 32	AT 324	10,00
Disk-Line Nr. 33	**AT 327**	**10,00**
Dynatos	AT 179	29,80
Doc Wires Solitair	AT 305	19,00
Donald	**AT 354**	**19,00**
Enrico 1	AT 225	26,90
Enrico 2	**AT 247**	**24,90**
Fiji	**AT 28**	**19,80**
Final Battle	**AT 271**	**19,00**
FiPlus 1.02	AT 24	24,90
GEM'Y	**AT 259**	**19,00**
Gigablast	AT 162	29,80
Glaggs It!	AT 104	19,90
Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00
Graf v. Bärenstein	AT 167	24,90
GTIA Magic	AT 220	29,00
Hunter	**AT 319**	**15,00**
Im Namen d. Königs	AT 13	19,80
Invasion	AT 38	19,80
Infrarot-Maus	**AT 351**	**65,00**
KrIS	AT 183	24,90
Laser Robot	AT 199	29,80
Library Diskette 1	AT 194	15,00
Library Diskette 2	AT 205	15,00
Lightrace	AT 51	19,80
Logistik	AT 170	29,80
Masic	**AT 12**	**24,90**
Mega-Fo.-Te. 2.06	**AT 263**	**29,80**
Mister X	**AT 287**	**24,90**
Minesweeper	AT 222	16,00
Monitor XL	AT 8	14,80
Monster Hunt	AT 192	29,80
Musik Nr. 1	AT 135	14,00
Mystik Teil 2	**AT 218**	**24,-**
PC/XL Convert	AT 274	29,90
Portronic Powerpad	AT 344	74,00
PD-MAG Nr. 1/93	PDM 1	9,00
PD-MAG Nr. 2/93	PDM 2	9,00
PD-MAG Nr. 3/93	PDM 3	12,00
PD-MAG Nr. 4/93	PDM 4	12,00
PD-MAG Nr. 1/94	PDM 194	12,00
PD-MAG Nr. 2/94	PDM 294	12,00
PD-MAG Nr. 3/94	PDM 394	12,00
PD-MAG Nr. 4/94	PDM 494	12,00
PD-MAG Nr. 5/94	PDM 594	12,00
PD-MAG Nr. 6/94	PDM 694	12,00
PD-MAG Nr. 1/95	PDM 195	12,00
PD-MAG Nr. 2/95	**PDM 295**	**12,00**
Picture Finder Luxe	AT 234	12,00
Phantastic Journey I	AT 173	24,80
Phantastic J. II	AT 203	24,80
Player's Dream 1	AT 126	19,80
Player's Dream 2	AT 185	19,80
Player's Dream 3	AT 204	19,80
Print Shop Operator	AT 131	16,00
Print Universal 1029	AT 202	29,00
Puzzle	**AT 275**	**12,00**
Quick V2.1	AT 53	39,00
Quick V2.1 Handb.	AT 196	9,00
Quick V2.1 Handbuch und Quick magazin 12	**AT 197**	**16,00**
Quick ED V1.1	AT 86	19,00
Quick Magazin 1	AT 58	9,00
Quick Magazin 2	AT 68	9,00
Quick Magazin 3	AT 77	9,00
Quick Magazin 4	AT 79	9,00
Quick Magazin 5	AT 85	9,00
Quick Magazin 6	AT 91	9,00
Quick Magazin 7	AT 102	9,00
Quick Magazin 8	AT 127	9,00
Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Quick Magazin 10	AT 158	9,00
Quick Magazin 11	AT 180	9,00
Quick Magazin 12	AT 193	9,00
Quick Magazin 13	AT 232	9,00
Quick Magazin 14	AT 280	9,00
Quick Magazin 15	AT 316	9,00
Quick Magazin 16	AT 339	9,00
Rubber Ball	AT 83	24,00
S.A.M	AT 23	49,00
S.A.M. Designer	AT 56	19,00
S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
Schreckenstein	**AT 270**	**24,00**
Shogun Master	AT 107	24,90
Soundmachine	AT 1	24,80
Sourcegen 1.1	**AT 2**	**24,90**
Spieledisk 1	AT 132	16,00
Spieledisk 2	AT 133	16,00
Spieledisk 3	AT 134	16,00
Stereoblaster Pro	AT 342	69,00
Stereo Amplifier	AT 343	27,00
SYZYGY 1/94	AT 289	9,00
SYZYGY 2/94	AT 290	9,00
SYZYGY 3/94	AT 302	9,00
SYZYGY 4/94	AT 307	9,00
SYZYGY 5/94	AT 310	9,00
SYZYGY 6/94	AT 314	9,00
SYZYGY 1/95	AT 323	9,00
SYZYGY 2/95	**AT 326**	**9,00**
TAAM	**AT 219**	**39,-**
Taipei	AT 50	19,80
Tecno Ninja	**AT 352**	**19,00**
Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Tigris	AT 90	15,00
Turbo Basic	AT 64	22,00
Turbo Link XL/PC	AT 155	119,-
Turbo Link XL/ST	AT 149	119,-
T.L. Adapter für DFÜ	AT 150	24,90
Utilities 1	AT 137	16,00
Utilities 2	AT 138	16,00
Utility Disk	AT 172	19,90
VidigPaint	AT 214	19,90
Videofilmverwaltung	AT 151	19,90
WASEO Publisher	**AT 168**	**34,90**
Set für W. Publisher	AT 186	15,00
5 Bilderdisketten	AT 198	25,00
Bilderdisketten 6-8	**AT 228**	**16,00**
WASEO Designer	AT 208	24,00
WASEO Triology	AT 277	24,00
Grafinoptikum	**AT 318**	**24,00**
Labouratorium	**AT 331**	**24,00**
Werner-Flaschbier	AT 105	19,90
XL-Art	AT 154	49,00



Lieber Atari-Freund,

auf dieser Seite finden Sie unsere speziellen Sonderpostenangebote.

Greifen Sie schnell zu !

Von einigen Artikeln ist nur noch ein Exemplar vorhanden, daher sollten Sie gleich zugreifen!!!

Name	Datenträger	Preis
Action Biker	Disk	5,- DM
Adax	Disk	5,- DM
Amnesia	Disk	5,- DM
Ballblazer	Modul	5,- DM
Black M. Composer	Disk	5,- DM
Boing	Disk	5,- DM
Captain Gather	Disk	5,- DM
Colorfont-Fontload	Disk	5,- DM
Crusade in Europe	Disk	5,- DM
Da Vinci Draw	Disk	5,- DM
Darkness Hour	Disk	5,- DM
Deluxe Invader's	Disk	7,- DM
Despatch Rider	Disk	7,- DM
Donkey Kong Junior	Modul	5,- DM
Dropzone	Disk	5,- DM
Fight Night	Disk	5,- DM
Final Legacy	Modul	5,- DM
Food Fight	Modul	5,- DM
Herbert I	Disk	10,- DM
Herbert II	Disk	10,- DM
Hydraulik Snowball	Disk	5,- DM
Jawbreaker	Disk	7,- DM

Name	Datenträger	Preis
Kult	Disk	5,- DM
Lapis Philosphorum -Stein der Weisen	Disk	3,- DM
Lasermania-Robbo Konstr.	Disk	5,- DM
Magia Krysztalu	Disk	5,- DM
Miecze Valdgira	Disk	7,- DM
Miecze Valdgira II	Disk	5,- DM
Mission Zircon	Disk	5,- DM
Numtris	Disk	5,- DM
PC Xformer 2.0	Disk	7,- DM
Pole Postion	Modul	5,- DM
Robbo	Disk	5,- DM
Robotron: 2084	Modul	5,- DM
Screen Dump I	Disk	5,- DM
Slime	Disk	7,- DM
Solar Star	Disk	5,- DM
Spider	Disk	5,- DM
Star Raiders II	Modul	5,- DM
Syn Boga Wiatru	Disk	5,- DM
Taxicab Hill	Disk	5,- DM
Tennis	Modul	5,- DM
Video Ordner XXL	Disk	5,- DM

HARDWARE

Artikel	Preis
Lightpen incl. PD-Software nur wenige vorhanden	20,- DM
Micro Print Interface nur einmal vorhanden	50,- DM
Stifte für Atari Color Printer (eine Einheit = 4 Farbpatronen) 5 Einheiten	10,- DM

WICHTIG

Geliefert wird solange der Vorrat reicht.

Die Auslieferung erfolgt nach der Reihenfolge der Bestelleingänge.

ACHTUNG

Die Bestellungen für diese Sonderposten werden per Nachnahme ausgeliefert, da ansonsten die Abwicklung in einem Chaos endet.

Geliefert und berechnet werden dann nur die noch vorhandenen Artikel.

Solange der Vorrat reicht - Auslieferung nach Reihenfolge der Bestellungen

Sensationelle Preise !!!

Lassen Sie sich diese Chance nicht entgehen.

Nutzen Sie die Gelegenheit um Ihre Programmbibliothek zu vervollständigen.

Dieses Angebot ist nur noch in dieser Ausgabe, und ist gültig bis zum nächsten ATARI magazin.

Also ran an die Software!

FRÜHJAHRSPAKET 1997

Name	Alle auf Disk Preis
Adalmar	5,- DM
Alptraum	4,- DM
Antquest	5,- DM
Atomic Gnom	5,- DM
Bomber Jack	6,- DM
"C:"-Simulator	5,- DM
Cavelord	5,- DM
Der leise Tod	4,- DM
Design Master	5,- DM
Desktop Atari	5,- DM
Die Außerirdischen	5,- DM
Doc Wires Solitair Edition	5,- DM
Donald	7,- DM
Drag	5,- DM
Dredis	5,- DM
Dynatos	6,- DM
Enrico 1	5,- DM
Enrico 2	5,- DM
Fiji	4,- DM
FiPlus 1.02	5,- DM
GEM'Y	5,- DM
Gigablast	6,- DM
Glaggs it!	5,- DM
Graf von Bärenstein	5,- DM
GTIA Magic	5,- DM
Hunter	5,- DM
Im Namen des Königs	4,- DM
Invasion	4,- DM
KrIS	7,- DM

Name	Alle auf Disk Preis
Laser Maze	6,- DM
Laser Robot	6,- DM
Lightraces	4,- DM
Logistik	5,- DM
Masic	7,- DM
Mega-Font-Texter 2.06	5,- DM
Minesweeper	5,- DM
Mister X	5,- DM
Monster Hunt	6,- DM
Mystik Teil 2	5,- DM
Oblitroid	7,- DM
Phantastic Journey 1	5,- DM
Phantastic Journey 2	5,- DM
Player's Dream 1	5,- DM
Player's Dream 2	5,- DM
Player's Dream 3	5,- DM
Print Universal 1029	5,- DM
Puzzledisk	6,- DM
Quick V2.1	9,- DM
Rubberball	4,- DM
S.A.M.	9,- DM
Schreckenstein	6,- DM
Shogun Master	6,- DM
Sogon	6,- DM
Soundmachine	6,- DM
TAAM	7,- DM
Taipei	4,- DM
Tecno Ninja	6,- DM
The Final Battle	5,- DM
Tigris	4,- DM

Name	Alle auf Disk Preis
Videofilmverwaltung	6,- DM
VidigPaint	6,- DM
WASEO Designer	6,- DM
WASEO Grafinoptikum	6,- DM
WASEO Labouratorium	6,- DM
WASEO Publisher	6,- DM
WASEO Triology	6,- DM
Werner Flaschbier	4,- DM
Zebuland	6,- DM



Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten - Tel. 07252/4827

Neue Public Domain

Superangebote Seite 20-21

PD-Ecke

von Sascha Röber

Hallo PD-Freaks!

Ich hoffe Ihr seid mal wieder so richtig gespannt auf die neuen PD-Disks, seid Ihr doch, oder???

Nun, ob Ihr's nun seid oder nicht, lohnen würde es sich auf jeden Fall, denn diesmal habe ich wieder ein paar echte PD-Knüller für Euch parat!

KE-Demodisk 2

Den Anfang macht heute die KE-Demodisk Nr. 2, auf der sich gleich mehrere Demoversionen kommerzieller Spiele befinden. Schauen wir uns diese Sache doch mal etwas genauer an: Sieh mal an, da haben wir eine voll spielbare Demoversion von Tobot, einem Plattformsammelspiel das inzwischen als PD-Software freigegeben wurde.

Als nächstes wäre da die Ashido-Slideshow, die einige Screenshots des Spiels zeigt und direkt danach kommt was wirklich tolles, nämlich die voll spielbare Demoversion des Polenspiels FRED!

Hier kann man sich erst in aller Ruhe das Spiel ansehen und auch ein wenig testen, bevor man sich die Vollversion bestellt! Die Grafik dieses Plattformjumpers ist wirklich nicht von schlechten Eltern, doch das Beste an diesem Spiel ist mit Sicherheit der Sound!

Allein für diese Demoversion lohnt sich schon der Kauf der Disk, doch wir haben noch mehr, denn es gibt auch noch eine Demoversion des Polenspiels Mission, bei der man auch ganz nett rumballern kann! Auch hier sind Grafik und Sound echte Spitzenklasse!

Wem das noch nicht reicht, der kann noch 4 Level des KE-Soft Spiels Bomber-Jack durchzocken, um sich zum Schluß bei 4 Musikstücken, die mit dem KE-Soft Soundmonitor geschrieben wurden, zu entspannen! Jede Menge Spielspaß und auch noch gute Musik, was kann man von dieser PD-Disk mehr verlangen???

Best.-Nr. PD 360 7,- DM

Harnafratz

Nachdem wir mit so viel Schwung gestartet sind, sollten wir uns wohl mal wieder etwas zum Grübeln zu Gemüte führen und da kommt das deutsche Textadventure Harnafratz von Markus Rösner gerade recht! In diesem Adventure hat man eine ganze Menge Abenteuer zu bestehen, um zum Schluß in den Besitz eines magischen Buchs zu gelangen!

Der Parser ist wohl absichtlich etwas schwer von Begriff, aber nach kurzer Zeit hat man das Spiel unter Kontrolle und dann fängt´s auch schnell an Spaß zu machen.

Fazit: Für Freunde von Textadventure sicher mehr als interessant!

Best.-Nr. 361 7,- DM



"Unsaubere Geschäfte"

Ha, hier hab' ich doch gleich noch ein deutschsprachiges Textadventure, aber diesmal ein ganz besonderes, denn bei "Unsaubere Geschäfte" kann man endlich mal die Rolle eines Fieslings übernehmen! Zur Story: Du sollst für einen Freund ein Boot von Thailand nach Deutschland schippern. Dabei kommt Dir die Idee, daß man durch ein wenig schmuggeln die Reisekasse erheblich aufbessern kann und so entschließt du Dich, das Vertrauen deines Freundes auszunutzen und den Kahn zum Schmuggeln zu benutzen! Wird man dich erwischen, oder wirst Du reich?

Dieses Adventure bietet einen recht angenehmen Nervenkitzel und auch einen gewissen Realismus, denn je mehr man schmuggeln möchte, desto höher wird die Gefahr das man erwischt wird!

Best.-Nr. PD 362 7,- DM

Endless Dream Demo

Nachdem wir nun reich sind, können wir uns ja die neueste Megademo zulegen! Die Endless Dream Demo ist das letzte Werk der polnischen Gruppe ZELAX für unseren kleinen Atari und zum Abschluß haben die Jungs noch einmal ein richtiges Feuerwerk an Effekten für uns zusammengestellt.

So gibt es Plasmafeuer, fließende Vektorgrafik, Morphing-Effekte, Pixelkurven, diverse Big-Logos und Fonts, einen Raytracing-Part und noch vieles mehr zu bestaunen. Zu diesem bunten Effekte-Cocktail servieren uns die Jungs auch noch 4 brandneue Sounds! Also wirklich, die Endless Dream Demo ist ein sehr gelungener Abschied von der Atari-Szene und die Demo sollte in keiner PD-Sammlung fehlen!

Best.-Nr. PD 363 7,- DM

Digital-Demo

Da wir gerade bei Demos sind, machen wir auch gleich so weiter! Als nächstes ist die Digital-Demo dran, eine Sammlung von 6 Sprachsamplern! Da wären zum Beispiel ein Stück

PD-Ecke von Sascha Röber

aus Star-Trek. Obi-Wan-Kenobi aus Star Wars fordert uns auf die Macht zu benutzen, und eine extrem fiese Stimme sagt uns schlicht "You will Die!" Ho,Ho!

Die anderen 3 Samples kenne ich zwar nicht, aber der eine hört sich ganz nach einem Piloten an, der vom Tower Anweisungen erhält. Alle Sprach-Samples sind etwa 10 Sekunden lang und von sehr guter Qualitt, man hört wirklich kein Rauschen! Leider ist die Disk nicht in DOS 2.x Formatiert, so daß man als Direktory nur Kauderwelsch angezeigt bekommt, aber mit Sparta-Dos kann man die einzelnen Files von der Disk herunterkopieren und sie dann in eigene Programme einbauen!

Wer einen guten Sampler braucht, sollte sich diese Disk wirklich zulegen!

Best.-Nr. PD 364 7,- DM

The Cube

Nun habe ich noch etwas für die Anwender unter Euch! Mit dem Programm "The Cube" kann man leicht einen drehenden Würfel mit 4 verschiedenen Grafiken auf den Seitenflächen erstellen! Dabei kann man dann noch die Rotation des Würfels frei nach Schnauze festlegen und man kann beliebige Micropainter-Bilder in das Format des Würfel-Programms umwandeln!

Der einzige Wermutstropfen dabei ist, daß man den fertigen Würfel leider nicht abspeichern kann! Dafür befinden sich auf der Disk aber alle Source-Codes als Text-File, so daß man sich die Routine in aller Ruhe ansehen und sie in eigene Programme einbauen kann!

Alles in allem ist diese Disk also für jeden Assemblerbegeisterten mehr eine Art praktischer Workshop als ein fertiges Anwenderprogramm! Dank der guten englischen Anleitung kommt man mit dem Programm leicht zurecht und ich kann es trotz der fehlenden Abspeicherfunktion empfehlen.

Best.-Nr. PD 365 7,- DM

Power-Games-Disk

Zum Abschluß unserer PD-Ecke habe ich jetzt noch eine Disk für alle Fans von Weltraumspielen und zünftiger Action! Auf der Power-Games-Disk befinden sich immerhin gleich 11 Spiele, die den Spielern alles abverlangen, was sie drauf haben!

Race in the Space: Dies ist ein kleines Geschicklichkeitsspiel für 2 Spieler. Die Aufgabe besteht darin, schneller als der Gegner ein Raumschiff durch einen Asteroidengürtel zu fliegen. Die Grafik ist zwar recht einfach, aber trotzdem macht das Spiel 'ne Menge Spaß!

Planet-Defense: Aha, Außerirdische bedrohen den Planeten! Auf dem Radar sind eine Menge Bomben zu sehen die auf den Planeten zurasen. Da kann uns nur noch der SDI-Satellit retten, dessen Aufgabe es ist, alle Bomben abzuschießen, bevor sie den Planeten treffen! Ballern pur, wenn Ihr mich fragt!

Darkstar: Dies ist ein Spiel in typischer Tronmanier, also wißt Ihr worum es geht!

Firebug: Na das ist ja mal was nettes, ich wollte schon immer mal 'ne feuerspeiende Fliege sein! In diesem Ballergame muß sich unsere Fliege gegen allerlei anderes Ungeziefer usw. wehren. Dazu kann man endweder selber ballern oder die anderen mit den hin und wieder rumliegenden Bomben in Stücke blasen! Die Grafik ist hier etwas einfarbig, aber die Animation der vielen unterschiedlichen Sprites kann sich wirklich sehen lassen!

Insects: Hierbei handelt es sich um einen recht einfach gemachten Centipede-Clone!

Retro-Fire: In diesem Spiel muß man Lunar-Lander typisch eine Raumkapsel auf einem bestimmten Punkt zur Landung bringen!

Star-Cristals: Wieder einmal Ballern im Weltall!

Avalanch: Eine recht gute Version des Klassikers Q- Bert!

Maniac: In diesem einfachen Ballerspiel muß man einen Agenten durch verschiedene Räume steuern und alle anderen Agenten abballern, bevor diese einen selbst erledigen. Die Grafik ist hier extrem schlicht, aber es ist trotzdem ein nettes Game für zwischendurch!

Gridrunner: Dies ist ein unheimlich flottes Ballerspiel, bei dem man mit seinem Raumjäger innerhalb einer Rastergitters gegen Beschuß von allen Seiten bestehen muß! Die Grafik ist recht gut und das Spiel unheimlich flott! Ein wirklich gelungenes PD-Game!

Zum Abschluß haben wir dann noch **Demon Birds**, ein Spiel bei dem man sich als Fußgänger gegen riesige Hagelkörner und Vögel zur Wehr setzten muß. Ein Glück, daß ich nie ohne Wumme aus dem Haus gehe!

So, das waren alle Spiele im Schnelldurchlauf! Natürlich kann ich hier nicht jedes einzelne richtig testen, aber auf jeden Fall haben mir die Spiele Planet-Defense, Firebug, Star Christals, Avalanch und Gridrunner schon mal sehr gut gefallen.
Die anderen sind aber auch nicht zu verachten, da hab' ich schon deutlich schlechteres gesehen!

Also, alles in allem eine lohnenswerte PD-Disk, die sich ein wahrer Spiele-Freak unbedingt zulegen sollte!

Best.-Nr. PD 366 7,- DM

So, und damit ist schon wieder Schluß für heute, aber heut' ist nicht alle Tage, ich komm' wieder, keine Frage!

In diesem Sinne, ciao bis demnächst,

Euer Sascha Röber



KLEINANZEIGEN

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt

Anzeigenschluß 3. Juni

Zu Verkaufen:

Commodore Amiga 1200 mit 30 PD-Disks nur 400,- DM!, Atari 1040 STF mit 11 Disketten nur 150,- DM, Atari ST-Mouse 35,- DM, Atari 800XL mit Netzteil und TV-Kabel 100,- DM. Floppy 1050 mit Netzteil 150,- DM, Microprint-Centronics-Interface nur 40,- DM, C-64 Floppys 1541 mit Netzteil 100,- DM Disk Locher 5,- DM. Virgin-Markendisks (Neu) - große Mengen lieferbar nur 8,- DM pro 10er-Pack!

Riesiege Mengen an Atari-XL Software am Lager, Liste gegen 1.30 in Briefmarken, alles Originale, über 200 Spiele usw.!

Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen, Tel. 0161/1507608

ACHTUNG

Anzeigenschluß

für kostenlose

Kleinanzeigen

3. Juni 1997

ATARI magazin

Gesucht: Dataphon mit allem Drum & Dran für Atari XL. Suche Epson LX800 Drucker oder/und Zubehör Einzelblatteinzug. Auch andere Typen!! Suche polnische Anleitungen zwecks Übersetzungen. Stefan Krause, Am Wohnpark 7, 04828 Neuweißenborn.

Suche Speichererweiterung für 130XE und User im Raum Chemnitz - Zwickau, der Hardware preiswert einbaut. Uwe Pelz, Ringstr. 30, 09337 Hohenstein-Ernstthal.

Verkaufe Atari Interface-Modul 850 - echte Rarität. Preis auf Anfrage. Telefon nach 17 Uhr: 06151/714616.

Ich suche eine gut erhaltene Maltafel für den Atari XL/XE mit Software und Anleitung (falls vorhanden) bis 100,- DM. Ronald Gaschütz, Am Holzgraben 1, 36211 Alheim.

Suche: Sio2PC Interface mit Software zu kaufen gesucht, auch negelneu! Gerd Glaß, Bergstr. 22, 16321 Schönow.

Biete: Druckerinterface MPP-1150 von SIO-Port auf Centronics-Parallelport. Preis 40,- DM incl. Versand im Inland. Thomas Grasel, Tel. tagsüber 069/5805667, abends 069/585303.

ACHTUNG

Verlängerung bis

13. Mai ´97



Bitte beachten Sie

die Seiten

17, 20, 21 und 40

Wichtig:

Sonderposten

nur solange

Vorrat

reicht !!!

PC-XL WorkShop

Teil 2

Nachdem ich Euch in der letzten Ausgabe eine Übersicht der Möglichkeiten, die ein Sio2PC Interface bietet, gegeben habe, geht es dieses Mal ans Eingemachte!

Zuerst machen wir uns mit dem Sio2PC Programm vertraut, mit dem das Interface gesteuert wird.

2.2. Das Sio2PC in der Praxis

Das Sio2PC bekommt man mit einem fertigen Interface mitgeliefert oder man holt es sich aus dem Internet. Das Programm ist Shareware, d.h. bei regelmäßigem Gebrauch muß man sich registrieren lassen. Startet man das Programm erscheint nach Eingabe des COM-Ports, an dem das Interface angeschlossen ist, das Hauptmenü mit folgenden Optionen:

C - Create ATARI Disk Image/ ATARI Disk Image erzeugen

Mit Hilfe dieser Funktion kann man leere Disk Images erzeugen! Nach dem Druck auf 'C' fragt das Programm nach der gewünschten Dichte (Single oder Double), der Nummer, unter der man die Disk anmelden will und zuletzt nach der Kapazität der Disk. Folgende Größen sind dabei schon vorgegeben: 64K, 92K, 133K, 184K. Natürlich sind auch beliebige Größen bis zu 16 MB möglich!

L - Load Disk Image from File/Lade Disk Image aus einer Datei

Auch diese Funktion fragt nach der Nummer, unter der man die Disk anmelden will. Nur wird hier kein neues Image erzeugt, sondern ein existierendes Disk Image verwendet. Hierzu muß man den Namen der Datei wissen, denn leider gibt es keine Möglichkeit durch die Verzeichnisse zu gehen und die passende Datei zu suchen.

S - Set Port Number/Wähle COM-Port

Da man den COM-Port schon beim Programmstart gewählt hat, ist diese Funktion nur nützlich, wenn man sein Interface aus bestimmten Gründen umstecken muß!

H - Exit To DOS Shell/DOS Shell starten

Diese Funktion ist sehr nützlich, wenn man ein bestimmtes Image sucht, aber seinen Namen vergessen hat.

L - Lock Data Line/Sperre Data Line

Nur für einzelne Leute, die Probleme mit der Datenübertragung haben.

D - Display Directory/Zeige Inhaltsverzeichnis an

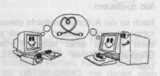
Zeigt das Directory der DOS-Festplatte oder den Inhalt eines Disk Images an.

U - Uninstall Disk/Deinstalliere Disk Image

"Nimmt eine Disk aus einem bestimmten Lauswerk", d.h. das Disk Image wird im Programm abgemeldet, aber natürlich nicht gelöscht!

A - Alter Bus Timing Values/ Verändere Bus Timing Einstellungen

Mit dieser Funktion kann man die Timing Einstellungen verändern, wenn Probleme auftauchen sollten. Müßte aber eher selten der Fall sein!



I - Install PC File as Disk/Installiere PC-Datei als Disk Image

Eine sehr mächtige Funktion, mit der man z.B. PC-Texte direkt auf dem XL lesen kann. Das Programm erstellt aus einer beliebigen PC-Datei ein Image, erstellt ein Inhaltsverzeichnis und ist somit wie jedes andere Image ansprechbar!

W - Write Disk Image To File/ Schreibe Disk Image in Datei

Da alle Veränderungen der Disk Images im Speicher des PC stattfinden, kann man mit dieser Funktion ein Disk Image auf Platte sichern.

Sio2PC Interface

T - Toggle Status Line/Statuszeile ein-/ausblenden

Am unteren Rand befindet sich eine Statuszeile, die man mit Hilfe dieser Funktion ein- bzw. ausblenden kann.

X - Exchange Disk ID Numbers/ Disk IDs vertauschen Ebenfalls

Wichtig, denn mit dieser Funktion kann man auch einfache Art Disketten in den Laufwerken wechseln und somit z.B. von mehreren Disks booten, in dem man einfach die Laufwerke austauscht.

P - Print Thru/Druckerausgabe

Mit dem Sio2PC ist es ebenfalls möglich, XL-Texte über den PC Drucker auszudrucken. Diese Funktion ermöglicht dies nach Eingabe diverser Parameter. Auch kann man das Ausgedruckte in eine Datei oder auf den Bildschirm umleiten.

E - Enter Hex Adress/Hex Adresse eingeben

Hier läßt sich die Adresse des COM-Ports ändern!

J - Jump To Ultra Speed/Ultra Speed aktivieren

Dieser Schalter bestimmt, ob man mit Speedy oder normaler Geschwindigkeit arbeiten möchte.

Q - Quit Program/Verlasse das Programm

Jetzt sollte eigentlich jeder loslegen können. Einfach das Interface anschließen, PC hochfahren, Software laden, Disk anmelden und Atari einschalten! In der nächsten Ausgabe geht es dann um die anderen Tools, die dem Sio2PC beiliegen und mit denen es möglich ist einfach vom Atari-DOS Dateien hin und herzukopieren!

Bis dahin wünsche ich Euch viel Spaß mit dem Sio2PC und wer Fragen hat, kann sich bei mir melden:

Stefan Lausberg, Körschstr. 58, 70599 Stuttgart, E-Mail: lausberg-@studbox.uni-stuttgart.de

Bis dann Stefan

Aktuelle Produktinformationen

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend



PD-Mag 3/97

Hallihallo! Tja, jetzt ist es schon wieder soweit, die letzte Ausgabe vor der neuen Abo-Verlängerung steht an und wie schon in den letzten Ausgaben erwartet Euch auch diesmal wieder ein PD-Mag, das bis zum letzten Sektor mit News, Softwaretests und vielen Informationen vollgestopft ist!

Insgesamt rund 200 Bildschirmseiten Text sind wieder zusammengekommen und auch wenn wir diesmal kein Jubiläum zu feiern haben, hab' ich mir trotzdem wieder viel Mühe bei der Auswahl der Magazin-Software gegeben, denn für meine treuen PD-Mag Abonennten ist mir das Beste gerade gut genug!



Jaja, ich weiß schon, reden kann man ja viel, aber wie wär's mit ein paar Fakten?

Mit dabei ist wie immer unser beliebter CSM-Texteditor, der ja nur dabei ist, damit Ihr nicht vergeßt wieder ein paar Briefe etc. für's PD-Mag zu tippen!

Außerdem haben wir noch das Programm **EZ-Read**, ein komfortables Programm zum Einlesen von ASCI-Textdateien. Die Dateien werden seitenweise angezeigt, können durchgeblättert werden und auch eine Such- und Druckfunktion sind vorhanden!

Mit dem **Micro-Dos 2** könnt ihr ganz leicht bootbare Disks mit einem Ladeprogramm für Maschinensprach-Programme erstellen!

Nun wird's Zeit für ein Spiel, und da kommt der Tron-Verschnitt **Roadblock** gerade recht, denn hier kann man endlich auch mal gegen den Computer spielen, es geht aber auch gegen einen menschlichen Gegner!

Wer gerne ballert wird mir **Crazy Katapillar** bestimmt seinen Spaß haben, denn hier braucht man wirklich einen soliden Feuerknopf!

Geschicklichkeit ist beim **Race in the Space** gefragt, denn hier müssen 2 Spieler versuchen, ihr Raumschiff vor dem anderen durch ein Asteroidenfeld zu steuern.

Nach so viel Action ist vielleicht etwas ruhigeres nicht verkehrt. Wie wär's denn da mit einer netten Partie **Glücksrad**? Sicher nicht schlecht, oder?

Tja, und wer dann doch wieder etwas Action haben möchte kann sich gerne mal am Plattformspiel **Hulk-Out** versuchen, bei dem man vor fiesen Monstern auf der Flucht ist!

Nach so viel Spielerei ist es jetzt Zeit fuer ein paar Demos, und da kommt die **Robocop-Demo** bestimmt gerade recht!

Auch recht flott ist die **Meet-Demo**, bei der man schnelle Augen braucht um alle Scroller lesen zu können!

Doch den würdigen Abschluß bildet die **Megademo Veronika** der Gruppe HARD, die uns schon mit der Cool emotions und der Joyride-Demo verzaubert hat! Auch in der Veronika-Demo haben die Jungs viel zu bieten!

Wie Ihr seht habe ich bestimmt nicht zu viel versprochen! Wieder einmal platzen alle 4 Diskseiten aus allen Nähten und ich weiß jetzt echt nicht mehr, was ich noch darüber schreiben soll. Am besten ist's wohl wenn Ihr jetzt zur Bestellkarte greift und Euch so schnell wie's geht das neue PD-Mag nach Hause holt!

Sascha Röber

Best. Nr. PDM 3/97 12,- DM

SYZYGY 3/97

Während sich draußen die ersten Sonnenstrahlen zeigen, wird hier fleißig am neuen SYZYGY gearbeitet, damit auch über die Sommermonate hinweg es viel über die kleinen ATARIs zu lesen gibt.

Das SYZYGY gibt Gas und versorgt Euch weiterhin mit Texten aus allen Bereichen rund um unseren kleinen Computer. Es gibt wieder jede Menge Texte, Infos und Programme rund um unsere 8bit Computer!

Wie immer ein bunte Mischung aus diesen Themen: Aktuelle News aus allen ATARI 8-bit Bereichen und endlich die Auflösung der Fragebogen Aktion! Weiterhin gibt es aktuelle Infos aus dem Internet und auch dieses Mal stelle ich Euch wieder ein paar Seiten im Internet vor!



Natürlich fehlen auch die gewohnten Serien wie z.B. die Problemecke und die Public Domain Ecke nicht!

Auch außerhalb der kleinen ATARI's gibt es wieder einiges zu lesen! In der Star Trek Corner gibt es neuesten StarTrek Infos und in der Film Corner geht es dieses Mal um '14 Tage lebenslänglich'! Wie immer gibt es natürlich auch wieder die Witze! Auf der zweiten Seite der Diskette gibt wie gewohnt ein leckeres Stück Public Domain Software. Ich wünsche Euch viel Spaß mit dem ATARI-magazin und dem SYZYGY!

Bis bald Stefan (lausberg@studbox.uni-stuttgart.de)

Best.-Nr. AT 363 DM 9,-

DISK-LINE 46

Der Winter geht endlich zu Ende und schon kommt die neue Ausgabe der DISK-LINE angerauscht, um auch für etwas "Frühling" bei der Softwarelieferung zu sorgen!

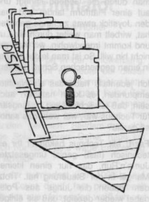
Folgende Programme sind dabei mit von der Partie:

Im farbenfrohen Spiel **THE RAINBOW-WORM** müssen Sie durch einen Ausgang, dessen Position sich nach einiger Zeit immer ändern, aber dürfen dabei weder Ihre Spur noch die Wände berühren, es handelt sich also um eine echte Herausforderung für Geschicklichkeit und Reaktion!

Ebenfalls bunt und reaktionsfreudig geht es in der neusten Demo von WASEO zu, denn bei der **DISK SHOT DEMO** können Sie bei laufender Musik und animierter Grafik 6 verschiedene vorbeifliegende Disketten abschießen, wobei jede eine andere Grafikanimation auf den Bildschirm zaubern kann! Auch die Größe der Grafikdarstellung und die Geschwindigkeit der Disketten sind einstellbar.

Neugierige können dann mal das **KLEINE BUCH DER STERNZEICHEN** ausprobieren. Man erfährt hier nicht nur etwas über die Zeitabschnitte, Eigenschaften und Partnerzeichen, sondern kann sich das ganze auch noch auf EPSON oder kompatiblen Druckern ausgeben lassen.

Wer dagegen in Basic mal schnell einen Editor braucht, der den Text auch in ein DATA-Zeilen-Programm umwandeln kann, der ist mit **MATT EDIT** gut bedient. Es stehen alle unbedingt wichtigen Funktionen zur Verfügung, und da das Programm auch mit Assemblerroutinen arbeitet, ist es ziemlich schnell.



Weil es kurz vor der Tür steht, mußte dafür natürlich auch eine Demo geschrieben werden, nämlich die **KLEINE OSTER-DEMO**, mit denen allen DISK-LINE-Freunden ein frohes Osterfest gewünscht wird (bei Erscheinen des Magazins dürfte es wohl schon vorbei sein).

Das Spiel **ASTRO** verlangt allerdings wieder einiges an Geschick, denn hier muß man einen Astroidengürtel durchfliegen, wobei man neben dem Joystick sogar auch mit Tastatur spielen kann.

Für Musikfans gibt es auch etwas, einmal die **JUMPIN' SPIDER MUSIK** in Basic und dann **SAMPI #2**, ein neuer Teil des Soundsampleabspielers mit weiteren Samples zum Ausprobieren!

Und schließlich wäre da noch das **GAUNERSPRACHEN-PROGRAMM,** wo man das Kauderwelsch der typischen Begriffe in der Gaunersprache übersetzen lassen kann und dabei öfters überrascht werden wird! So bunt gemischt wie in dieser Ausgabe war die Software auf der DISK-LINE schon lange nicht mehr, deshalb unbedingt besorgen, die muß jeder XL/XE-Besitzer unbedingt einmal selbst getestet und gesehen haben!!!

Achtung: Neue Programme braucht das Land und erst recht die DISK-LINE. Also gebt Euch mal einen Ruck und laßt Eurer Kreativität auf dem XL/XE freien Lauf, Eure Programme sind immer hochwillkommen!!!

Best.-Nr. AT 362 DM 10,-

Technus

(c) by Mirage

von Markus Römer

Grüß Gott, alle Miteinander, wünsche frohe Ostern gehabt zu haben. Und wieder habe ich in Polen etwas neues für Euch ausgegraben.

...wobei "neu" nicht ganz richtig ist, aber immerhin relativ unbekannt. Wer von Euch kennt noch nicht "Smus" oder "Lowca" oder zumindest den Mega-Klassiker "Wloczykij"?

Alle diese Spiele stammen von den Autoren Maciej Stefanski und Tomasz Palka, die Musik jedesmal von Tomasz Liebich. Und zumindest Wloczykij und Smus sind echte Meilensteine in der polnischen XL-Geschichte. Und aus derselben Schmiede stammt "Technus".

Zum ersten Mal gehört habe ich von diesem Spiel in einer polnischen XL-Zeitschrift. Darin war unter anderem ein Test über dieses Spiel, daneben auch einer über den Klassiker "Operation Blood".

Wer dieses Spiel kennt weiß, daß die Programmierer dabei verdammt viel aus dem Rechner herausgeholt haben.

Um so neugieriger wurde ich auf Technus, weil dieses Spiel noch um Längen besser abgeschnitten hat als Operation Blood.

Also habe ich es mir damals in Krakau besorgt, und war sofort positiv überrascht. Aber jetzt der Reihe nach.

Bei Technus steuert man seine Spielfigur, einen kräftigen, bewaffneten Helden durch das Spielfeld. Dabei kann man rennen, über verschiedene Plattformen hüpfen, Gegner abschiessen, naja, das Übliche halt. Das Besondere dabei ist die Umsetzung: Die Grafik und die Animation lassen tatsächlich viele andere Spiele blaß aussehen. Dazu läuft nach eine tolle Musik von T. Liebich.

Das Titelbild sieht genauso aus, wie bei den anderen; hellgraue, edle Schrift vor schwarzem Hintergrund, schlicht, aber irgendwie edel. Wie gehabt geht's auf Knopfdruck los, und man befindet sich mit seiner Spielfigur unten links auf dem Bildschirm.



Die Steuerung ist einem sofort vertraut, wenn man Wloczykij oder Smus kennt: Laufen geht ganz normal, bewegt man dann den Joystick hoch, springt der Held schräg nach oben in die Richtung, in die man schaut.

Und so darf man sich durch das erste Level schlagen. Im Vergleich mit Wloczykij gewinnt das Spiel an Abwechslung, da das Level nicht "Zweidimensional" ist, sondern es auch nach oben noch weitergeht. Leider werden bei Technus die Bildschirme umgeschaltet, daher kein wunderschönes Softscrolling.

Also, bis jetzt ist Technus noch ein absolutes Superspiel. Leider hat das Game in meinen Augen einen Schönheitsfehler: Die Steuerung der Spielfigur ist etwas weich geraten. Damit will ich folgendes sagen: Wenn man durch die Gegend springt und auf einer Plattform landet und man den Joystick etwas zu lange gehalten hat, wirbelt man weiter durch die Luft und kommt irgendwohin, wo man gar nicht hin will. So ist man leider schnell in einen gegnerischen Schuß geraten.

Ich jedenfalls habe das als Nachteil empfunden, es kann natürlich auch sein, daß ich schlichtweg zu langsam für Technus war, wer weiß das schon so genau?

Fazit: Mit Technus bekommt Ihr ein technisch (fast) genial umgesetztes Jump'n'Run, das nur einen kleinen Mangel in der Steuerung hat. Trotzdem haben die Jungs aus Polen dabei wieder gezeigt, daß sie einiges auf dem Kasten haben.

Grafik:	1
Sound:	2+
Spielspass:	2
Gesamt:	2+

Best.-Nr. ATM 59 DM 24,90

Swiat Olkiego

(c)1994 by StanBit

von Markus Römer

Und weiter geht's! Hier stelle ich Euch ein weiteres, in Deutschland noch fast unbekanntes Spiel vor. Wie viele andere habe ich auch Swiat Olkiego vor geraumer Zeit aus Polen mitgebracht, danach lag es aber lange verschollen in meiner Kiste, bis ich es vor kurzem wiedergefunden habe.

Das Cover von "Swiat Olkiego" sieht - gelinde gesagt - seltsam aus: Ein buntes, kurzhaariges, etwas bedäppert • aussehendes Männchen und ein - ähem - Kopf mit Füßen, scharfen Zähnen und häßlichem Grinsen stehen vor einer blauen Wand auf einem (würg) schreiend rosafarbenen Boden. Hmmm, was soll mir das sagen?



Wohl genausoviel wie die Anleitung, die mit "Gre rozpoczynamy po wcisnieciu..." anfängt, mit "W przygotowaniu takze inne pozycje." aufhört und dazwischen ähnlich verständlich klingt. Haken wir also Anleitung und Cover ab und begeben uns zum Spiel...

...das sofort, nachdem man die Diskette in die Floppy geschmissen hat, erst einmal eine Kopierschutzabfrage durchführt (röddel, röddel). Danach kommt einige Zeit nichts, danach wird ein Hinweis eingeblendet, daß Swiat Olkiego geladen wird, der so schnell wieder weg ist, daß man ihn nur erahnen kann, und dann kommt für kurze Zeit ein hübsches Bildchen, offenbar der seltsame Kopf vom Cover vor einigen 5 1/4"-Disketten. Nett!

Was danach kommt, ist wieder klar: Noch ein paar Hinweise zum Spiel auf Polnisch. Hinter diesen Texten erkennt man mal den Namen der

Firma, mal den Namen des Spiels. Leider ist der Text etwas verrutscht (Grafik durcheinander), außerdem bleibt es ein Geheimnis, wie man weiterkommt, ob per Feuerknopf, mit der Leertaste oder nur durch Warten. Aber irgendwann schaltet der Bildschirm immer um!

Und dann fängt eine Art Demospiel an zu laufen, unterbrochen von einigen Hinweisbildschirmen, wer was an diesem Spiel gemacht hat. In diesem Demospiel kann man schonmal ein paar Eindrücke über Swiat Olkiego gewinnen und sich den Screen genauer anschauen.

Der eigentliche Spielbildschirm ist der obere Teil des Monitors, und zwar etwas in TV-Form. Darunter ist eine Leiste, auf der links einige Balken (Energie), einige Kreuze (Anzahl Leben) und darunter ein Copyrightvermerk befindet. Rechts davon sind drei Quadrate, die darauf warten, daß man etwas findet und hineinlegt

Tjo, und jetzt schaut man sich entweder das Demospiel an, oder man trommelt auf <Start> und marschiert selber los. Egal wie: Die Animation der Spielfigur (der seltsame Kerl vom Cover) ist hervorragend gelungen. Da wirken keine Körperteile wie durch die Gegend gebeamt, außerdem ruckelt nix, das Tempo ist klasse!

Die Umgebung, in der der kleine Held herumrennt, sieht ein wenig comicmäßig aus: Bäume, Häuser, hohes Gras, niedliche Wölkchen am Himmel... und Gegner gibt es natürlich auch: Fleischfressende Pflanzen, der Kopf vom Cover, Feuer, außerdem seltsame Figuren, die aussehen wie Mülleimer, die sich mit ihren Armen fortbewegen.

Soundmässig tut sich auch einiges! Drei verschiedene Musiken gibt es, die alle wirklich gut klingen. Da hat einer wieder gute Arbeit geleistet.

Tjo, und so muß man sich durch die Gegend kämpfen, kann in Häuser rein, in den Untergrund, man kann verschiedene Sachen einsammeln, und so weiter. Nur habe ich jetzt wieder dasselbe Problem wie immer: Was ist meine Aufgabe? Aber das soll Euch überlassen bleiben! Vom Äußeren macht das Spiel einiges her!

Grafik: 2
Sound: 2
Spielspaß:: 2- (Was soll ich tun?)
Gesamt: 2

Best.-Nr. ATM 60 DM 24,90

Terminator

von Markus Römer

Coming soon...

So heißt es oft in der Kinowerbung. Genauso sieht es heute bei dieser Spielvorstellung aus. Terminator hatte ich vor ca. 2 Jahren ganz kurze Zeit gehabt, dann wurde es mir von einem gierigen Käufer geradezu aus den Händen gerissen. Seitdem hat sich jede Spur verloren. Daher habe ich auch nur noch eine wage Erinnerung an Arnold.

Ja, der zumindest war 100%ig auf dem Cover drauf, fast professionell sah das aus. Ansonsten weiß ich nur noch so viel:

* Das Spiel hatte eine durchaus ordentlich Grafik.

* Man hatte die Aufgabe, als Terminator gegnerische Figuren aus dem Weg zu räumen, und das sinnigerweise nicht mit ultramodernen Superwaffeln, sondern mit der bloßen Faust.



* Zum Spielspaß weiß ich, daß es mit der Zeit ein wenig wenig war, immer wieder Gegner mit der Faust niederzustrecken. Aber die Sache an sich ging gut von der Hand.

Summasummarum: Das Spiel hat mich damals - soweit ich das noch weiß - nicht vom Hocker gerissen, aber es hat mir recht gut gefallen. Auf jeden Fall war ich überrascht, daß aus Polen Spiele mit so sagen wir mal aktuellen Bezügen kommen. Bis in Deutschland ein Game fertig ist, ist der dazugehörige Film längst vergessen oder die Fortsetzung ist draußen!

Seid mir nicht böse, daß das Spiel hier nur mittelmässig wegkommt, aber ich möchte es auf keinen Fall zu gut bewerten, sonst gibt's Mecker vom Meister! Im nächsten Magazin kommt ein genaueres Fazit!

Asta la vista, Baby!

Best.-Nr. ATM 61 DM 24,90

Weitere Spiele bei uns!

von Markus Römer

Nein, es gibt nicht nur alle zwei Monate drei neue Games von uns! In meiner Kiste schlummern noch weitere Disketten, die darauf warten, an den Mann/die Frau gebracht zu werden.

Eine komplette Liste folgt in der nächsten Ausgabe, ich möchte hier nur auf einige Titel aufmerksam machen, die eigentlich in keiner Sammlung fehlen sollten!

* **The Brundles:** Der Klassiker aus Deutschland, endlich zu einem wirklich günstigen Preis und im etwas edleren Cover.

Best.-Nr. AT 52 DM 24,90

* **Wloczykij:** Wer dieses Spiel von Avalon noch nicht hat, muß wohl irgend etwas verpaßt haben! Ein Hammerspiel, bei dem alles stimmt!

Best.-Nr. ATM 32 DM 26,90

AM - Oldie-Ecke

* **Rockman:** Machen wir's einfach: Es gilt dasselbe wie bei Wloczykij!

Best.-Nr. ATM 38 DM 26,90

* **Starball:** Ungemein schweres, aber hervorragend umgesetztes Geschicklichkeitsspiel.

Best.-Nr. ATM 37 DM 26,90

* **Sexy Six:** Eine ordentliche "Master Mind"-Umsetzung mit tollen 256-Farben-Digi-Bildern.

Best.-Nr. ATM 44 DM 24,90

* **Vicky:** Ein Klassiker, der durch eine gute Grafik und Spitzensound besticht.

Best.-Nr. PL 7 DM 24,90

Soweit, so gut. Diese Spiele fallen mir auf Anhieb ein; gerade die hier sind ihr Geld auf jeden Fall wert und können über den Verlag Werner Rätz bestellt werden. In der nächsten Ausgabe gibt's eine komplette Liste, was noch da ist, wer vorher Bescheid wissen will, kann mir auch direkt schreiben:

Markus Römer Schiefersteinstr. 10, 55606 Kellenbach, Tel.: 06765/96 00 46, Fax : 06765/96 00 47

Oldie-Ecke

Jungle Hunt

Aaaeeeoooaahhheeee, ich Tarzan, du Jane - wollen wir spazieren geh'n?

So oder so ähnlich könnte die Story von Jungle Hunt aussehen! Wie der Name schon vermuten läßt verschlägt uns dieser Klassiker tief in den Urwald und man hat nun alle Hände voll zu tun, um da noch heile wieder herauszukommen.

Teilweise im Tarzankostüm aber meistens als Safaritype mit Tropenhelm muß man sich in den verschiedenen Leveln von Baum zu Baum schwingen, durch einen krokodilverseuchten Fluß schwimmen, einen ausbrechenden Vulkan hochstürmen und dabei über Steine und Feuerbälle wegspringen und zu allem Überfluß auch noch gegen Medizinmänner antreten!

Für Abwechslung ist also gesorgt und alles was man neben starken Nerven und einem guten Auge noch braucht ist ein solider Joystick, damit man in brenzligen Situationen auch flott genug wegkommt! So schwingt, schwimmt, springt und rennt man also durch die verschiedenen Level, nur um am Ende wieder ganz von Vorne anzufangen!

Die Grafik von Jungle Hunt ist teilweise etwas schlicht, bei der Flußszene jedoch sehr gut, die Animationen wirken etwas holzig und das Scrolling könnte auch einen Tick flotter sein, aber dafür ist das ganze wenigstens sehr farbenfroh! Der Sound beschränkt sich auf ein paar Sound FX, die hin und wieder nicht ganz realistisch wirken (das Schwimmen hört sich an als hätte man 'nen Außenbordmotor auf dem Buckel), aber das geht wohl noch in Ordnung.



Kommen wir nun zum Spielspaß: Tja, da kann man sagen, daß Jungle Hunt wirklich Spaß macht, denn die unterschiedlichen Level verhindern, daß all zu schnell lange Weile aufkommt und da das Spiel auch noch etwas schwerer ist hat man auch noch eine kleine Herausforderung, denn man will es einfach mal ganz schaffen! Leider gibt es nur 4 unterschiedliche Level was etwas wenig ist, zumal man den ersten eigentlich immer schnell schafft!

Fazit: Jungle Hunt ist eigentlich ein ganz nettes Jump and Run+Swimm-Spiel, das nur etwas zu kurz geraten ist aber dennoch in keiner Sammlung fehlen sollte!

****

*	Grafik	7
*	Sound	6
*	Motivation	7
*	Gesamt	7

****

Cavelord

Wer kennt nicht Peter Finzel, der mit seinen Büchern über Assembler einen großen Beitrag zur deutschen Atari-Szene geleistet hat? Cavelord entstammt ebenfalls der Tastatur dieses Maschinensprachejockeys, der mit diesem Spiel eine tolle Leistung vollbracht hat.

Cavelord beginnt nach dem Booten mit einer netten Musik und einem großen CAVELORD-Schriftzug als Titelbild, in dem sich allerlei voll animierte Objekte befinden, die später im Spiel ebenfalls auftauchen.

Zur Story: Eine böse Type hat die Juwelenkrone des Königs gestohlen, in mehrere Stücke zerhackt und die Stücke in einem Höhlenreich versteckt, das vor großen Insekten und Fallen nur so wimmelt. Dein Job ist es nun, die Krone wiederzuholen. Dafür bekommst du ein fliegendes Reittier, das auch Feuerbälle abschießen kann.

Nun geht's also los! Das Vogelvieh auf dem du sitzt sieht zwar etwas einfarbig aus, ist aber nett und flott animiert. Auf der Suche muß man durch Gebiete voller sich bewegender Ranken, über Vulkane hinweg und andere Gefahren meistern. Dabei helfen einen herumliegende Stärkungstränke, die den unvermeidlichen Kraftverlust wieder beheben und Goldstücke mit denen man sich den Weg in den nächsten Level erkauft weiter.

Hin und wieder findet man auch ein Stück der Krone. Es gibt auch Magische Schlösser die nur mit speziellen Gegenständen zu öffnen sind und vieles mehr. Cavelord ist ein ganz

ATARI magazin - SYZYGY 2/97

besonderes Hüpf- und Sammelspiel, das durch die Vielzahl der toll animierten Objekte, den guten FX und dem Super-Spielverlauf zu begeistern weiß. Ich kann dieses spannende Spiel nur empfehlen!

....

* Grafik	8	*
* Sound	7	*
* Motivation	8	*
* Gesamt	8	*

....

Best.-Nr. AT 269 DM 6,-

SYZYGY 2/97

Erneut hat sich eine Ausgabe von Stefan Lausbergs Informationsmagazin aus dem Diskettenlaufwerk gewagt und bietet neben einer Softwarebeigabe wieder jede Menge Texte an. Man darf gespannt sein, was sich gegenüber der alten Ausgabe verändert hat.

Wer nun denkt, ein Titelbild würde nach dem Booten auftauchen, irrt sich allerdings, es erscheint wieder nur der übliche treublaue Bildschirm in Graphics 0 mit dem Cursor in der linken oberen Ecke. Dann ist man nach der Ladezeit im üblichen Menü und kann die Texte anwählen.

Dort steht das Vorwort an vorderster Stelle, und Stefan gibt hier bekannt, daß ihn die Grippe erwischt hätte, aber er sich trotzdem aus dem Bett an den XL begeben habe, um das SYZYGY fertigzustellen. Ferner seien doch noch ein paar Fragebogen angekommen, deshalb setzt er die Aktion auch in dieser Ausgabe fort und kündigt an, beim nächsten Mal endlich die Auswertung bekanntzugeben. Hier zeigt sich, daß seine Appelle, sich an der Aktion zu beteiligen, scheinbar doch gewirkt haben.

Weiter bei den Credits, die man auch einfach als Danksagungen bezeichnen kann, steht ein Lob auf einen Leser, der Neuabonnent ist und als solcher auch gleich den ersten längeren Leserbrief verfaßt hat. Es wäre übrigens fair, wenn die Fragebögeneinsender an dieser Stelle genannt werden würden, aber vielleicht gibt es das dann in der nächsten Magazinausgabe.

Bei den ATARI-8-Bit-News kann man sogar wieder einen längeren Text lesen. Hier schreibt Stefan, daß es immer schwieriger wird, noch an 5 1/4 Zoll Disketten zu kommen, da heute fast nur noch 3,5 Zoll in Gebrauch sind (und das übrigens wohl auch nicht mehr lange, da ihre Kapazität mit maximal 1,44 MB inzwischen viel zu gering ist).



Als besonderen Tip gibt er hier die Adresse einer Firma bekannt, bei denen es neben 5 1/4 Zoll Disketten zu einem sehr günstigen Preis auch andere Restposten gibt. Dies ist wirklich eine wichtige Information, denn so hat jeder ATARI-8-Bit-Anwender eine Quelle, durch die er sich in Zukunft keine Sorgen um die Abspeichermöglichkeiten auf Disketten im gewohnten Format machen muß.

Es folgt eine Vorstellung der neuen Version 1.35 des Rainbow XL-Emulators für den PC. Diese ist allerdings nur kurz, da Stefan sich noch nicht die gebührenpflichtige Vollversion dieses Sharewareprogramms besorgen konnte. Aber als sensationelle Eigenschaft bietet dieser Emulator nun einen 4-Kanal-Sound durch POKEY-Samples an. Das bedeutet, daß man nun auch alle Geräusche, die mit dem POKEY-Chip im XL erzeugen kann, aus dem PC-Lautsprecher tönen lassen kann. Einen ausführlicheren Bericht will Stefan noch nachliefern.

Als weitere Neuigkeit folgt ein Ankündigungstext über die ATARI-8-Bit-Messe am 15. März in der Stadt Schreiersgrün. Stefan nennt auch gleich einige bekannte Besucher, die ebenfalls dort anzutreffen sein sollen, und was dort noch ablaufen soll, z.B. ist eine Lynx- und Jaguar-Aktion geplant, wobei man die Möglichkeit hat, die Spiele einmal auszuprobieren. Eine Messe also, wo man nicht nur sehen, sondern auch selbst testen kann, somit gibt es für jeden XL/XE-Besitzer einen Grund mehr, daran teilzunehmen.

Auch bei dem schon der in letzten Ausgabe angekündigten CD-Projekt hat sich etwas getan, denn eine Regionalgruppe vom ABBUC, bei der Stefan Mitglied ist, wird sich an die Umsetzung dieses aufwendigen Vorhabens machen. Man kann hier u a. lesen, wie der Inhalt aussehen und aus was er so bestehen soll. Außerdem soll diese CD bis zur nächsten ABBUC-Mitgliederversammlung fertig sein, das bedeutet also irgendwann im Oktober dieses Jahres. Nun wird es natürlich richtig spannend, ob die CD bis dahin tatsächlich im fertigen Zustand der breiten ATARI-Gemeinde vorgestellt werden kann.

Einen Hilferuf von Stefan findet man dann in der Problem-Rubrik, denn er plant für die nächste Ausgabe ein Titelbild mit Titelmusik und fragt, ob jemand weiß, wo man PD-Musikstücke dafür herbekommen könnte. Diese sollten entweder in Basic oder compiliert in Turbo-Basic laufen. Falls jemand sowas in seinen Diskettenboxen hat, sollte er sich mit Stefan in Verbindung setzen.

ATARI - SYZYGY 2/97

Es folgen die Wettbewerbsrubrik, wobei es diesmal um die Programmierung einer Analoguhr (also mit Zeigern) geht (die Lösungen sollen dann auf jeden Fall in einer der nächsten Ausgaben erscheinen) und die Spieletips, bei denen die Codes für das Spiel "The Brundles" stehen.

Im neuen PC-Workshop will Stefan von nun an die Möglichkeiten vorstellen, wie der PC und XL/XE miteinander kommunizieren können. Wie jeder weiß, ist das nicht so einfach, weil beide ein unterschiedliches Betriebssystem haben (beim PC sind sogar mehrere unterschiedliche möglich). Doch es gibt verschiede Hard- und Software, die diese Unterschiede überbrücken. Eins davon ist das SIO2PC-Interface. Stefan beschreibt ausführlich dessen Möglichkeiten. Man kann hier also sehen, welche Funktionen zwischen dem XL/XE und seinem "großen Kollegen" durchgeführt werden können.

Das Leser-Forum wurde dagegen mal wieder nicht genutzt, deshalb schreibt Stefan hier, daß er es endgültig wieder streichen wird. Mehr gibt es dann bei den Leserbriefen zu lesen, denn der neue Abonnent hat gleich eine Menge geschrieben, und Stefan hat auch eine dementsprechend längere Antwort verfaßt.

Die Kleinanzeigen präsentieren wiederum den ältesten Text der Ausgabe. Es handelt sich nämlich erneut um die Kleinanzeige von Robert Kern, wie sie auch schon in den Ausgaben davor zu finden war.

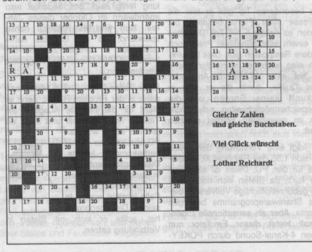
Im Anschluß daran wird über die Software auf der zweiten Seite informiert. Sie ist ein 3D-Labyrinthspiel von erstaunlich hoher Qualität und nennt sich MAZE OF AGDAGON. In der Dokumentation steht sogar, daß man dieses Spiel über das Datennetz mit mehreren Personen spielen kann. Man findet dann mehrere weiße Bälle im Labyrinth, die man explodieren lassen und so die anderen Teilnehmer außer Gefecht setzen kann. Spielt man es allein, explodiert zwar nichts, aber man kann trotzdem ganz munter in den Gängen herumdüsen. Schade ist nur, daß es keinen Ausgang gibt, denn nach den Spielregeln ist derjenige Sieger, der als letzter übrig bleibt, und das ist bei einem Spieler nicht gerade so spannend. Trotzdem lohnt es sich auf jeden Fall, das Spiel auszuprobieren!

Viel Neues gibt es zwar bei der ATARI XL/XE-Homepage nicht zu melden, aber immerhin hat Stefan Zeit und Lust dazu, sie zu überarbeiten. So schreibt er, im Moment arbeite er gerade daran, neue Tool-Links einzubauen, und hofft, daß er die Seite bald wieder ins Netz stellen kann (momentan kann man sie ja nicht aufrufen). Einen längeren Text kann man dann über die AB-BUC-Homepage lesen, genauer gesagt über ihren Inhalt und die weiteren Vorhaben. So sollen auch bald alle Texte zu lesen sein, die sich auf den Clubmagazindisketten befinden, welches jedes Vierteljahr erscheint.

Noch interessanter wird es danach im Internet-Corner, denn hier schreibt Stefan, welche Möglichkeiten es gibt, eine Internet-Seite zu erstellen und was man dafür braucht. Er stellt u. a. die Seitenbeschreibungssprache HTML (Hyper Text Makeup Language) kurz vor und erklärt, was es mit den GIF-Bildern, Plugins usw. auf sich hat. Auch wer selbst noch keine solche Seite erstellen kann, bekommt hier erstmal einen guten Überblick über die Sache und versteht somit eher, was dahinter steckt.

Der Star Trek-Corner beschäftigt sich wie der Film-Corner diesmal ganz mit dem neusten Star Trek Leinwandabenteuer mit dem Namen "Der erste Kontakt", wobei Stefan im ersteren einige Kritikpunkte zu diesem Film erwähnt und fragt, ob andere Leser auch dieser Ansicht sind bzw. was sie dazu meinen, und im letzteren die Filmhandlung nochmal genauer vorstellt. Für Trekkies wird das nichts Neues sein, aber wen Science Fiction allgemein schon etwas interessiert, für den ist bei diesen Texten mit Sicherheit etwas dabei.

Beim Music-Corner dreht sich in dieser Ausgabe alles um einen neuen Charts-Sampler. Wer mit diesem Begriff nichts anfangen kann: Es handelt sich dabei um nichts anderes als eine Hitsammlung mit verschiedenen Interpreten. Stefan stellt somit jedes Lied vor und gibt dazu eine kurze Bewertung ab, die natürlich seinem Geschmack entspricht, jeder Leser sollte sich also darüber auch unbedingt selbst ein Urteil bilden.



In der Rätsel-Ecke gibt es dagegen wieder ein paar Fragen zum Film "Der erste Kontakt", in der Witze-Ecke findet man wieder einiges, worüber man schmunzeln und lachen kann, und in der Vorschau steht, was es demnächst endlich geben soll (falls nichts dazwischenkommt), und das wäre ein Titelbild mit Titelmusik, die Auswertung der Frageboegen und der Wettbewerbe und die langversprochenen Rubriken. Bleibt also bis zur nächsten Ausgabe abzuwarten, ob diese lobenswerten Pläne tatsächlich in die Tat umgesetzt werden (oder zumindest einige von ihnen).

Fazit: Diese SYZYGY-Ausgabe ist wieder um einiges besser als ihre letzte. Es gibt nicht nur eine Menge lesenswerte Texte mit nützlichen und unterhaltsamen Informationen, sondern auch Software, bei der wieder Spielspaß aufkommt. Sollten die Ankündigungen in der Vorschau umgesetzt werden, wäre das SYZYGY endlich wieder in seiner alten Form und dürfte bei allen Textmagazinfans durchaus willkommen sein.

Thorsten Helbing

Best.-Nr. AT 359 DM 9,-

PD-MAG 2/97

Sascha Röber, inzwischen allseits bekannter PD-Mag-Publizist, Softwaretester, Hardwareprüfer, XL/XE-Ratgeber und Programmsammler in einer Person, geht mit seinen Lesern und der neusten Ausgabe mal wieder auf eine weitere Entdeckungsreise in die Welt des Public-Domain. Und die Ergebnisse dieser "Reise" kann man auf einer neuen, randvoll (und das ist nicht übertrieben, siehe Vorwort) mit Texten über Neuigkeiten und Informationen rund um den XL/XE, aber auch computerfremden Themen (Rubrik "Outside") gefüllten Diskettenseite sowie drei weiteren Seiten mit Software verschiedenster Art und Anwendbarkeit begutachten.

Wer die Diskette nun gebootet hat und das Intro sehen will, wird erstmal aufgefordert, die Diskette zu wenden und eine Konsolentaste zu drücken. Ist das erledigt, erscheint nach einer Weile ein interessantes Intro von Charlie Danger, das mit der Animation von farbigen Grafikzeichen in Graphics 12 arbeitet, wodurch viel Bewegung auf dem Bildschirm möglich wird. Bleibt man eine Weile dabei, erscheint sogar noch ein neues Muster, und derweil kann man in Ruhe die Musik hören und den Scroller in Graphics 0 am unteren Bildschirmrand durchlesen.

Charlie hat diese Demo erstmals nicht mehr im compilierten Turbo-Basic, sondern in QUICK geschrieben, was einige Vorteile hat. Auf jeden Fall steckt in dieser Demo viel Kleinarbeit, und so lohnt es sich wirklich, sie mal etwas länger anzuschauen. Man kann die Demo aber jederzeit wieder durch Drücken einer Konsolentaste verlassen, muß dann nochmal wenden und kommt auf diese Weise wieder zum gewohnten Text-Auswahlmenü. Vorher kommt natürlich noch das Vorwort, indem sich Sascha diesmal sehr ausdrücklich bei seinen Lesern bedankt.



Denn dank ihrer großen Beteiligung gab es mehr Post als jemals zuvor. Die Leserbriefecken sind prallvoll und sogar das Intro mußte aus Platzmangel deshalb auf die andere Seite ausweichen. Er drückt seinen Stolz auf das, was durch die Leser aus dem PD-Mag geworden ist, aus und hofft, daß sie auch weiterhin dem Magazin so treute Dienste leisten werden.

Bald darauf kann man sich im Textmenü (diesmal vermutlich ebenfalls wegen Platzmangel ohne einschaltbares Bild) die wohl am meisten neugiererweckende Rubrik "ATARI Neues" durchlesen.

Hier steht die nicht mehr ganz so neue Nachricht, daß man bei der

PD-MAG

RAM seit einiger Zeit die XF 551 zum 3,5-Zoll-Laufwerk umbauen lassen kann (bei der man dafür aber als Voraussetzung neben der XF 551 das 720k-ST-Laufwerk von ATARI besitzen muß).

Weiter steht da, daß es bei PPP noch Sonderposten abzustauben gibt, die RAM 7 ehemals kommerzielle KE-Programme aufgekauft und nun als PD freigegeben hat (darunter sogar, als echte Sensation, das berühmte TOP-DOS), Mitglieder des PD-Mag-Clubs Einkaufs- und PD-Gutscheine als Jahrsgabe erhalten werden, die Messe in Schreiersgrün am 15.03. stattfindet (was wegen der CeBIT ein bischen ungünstig ist, denn dadurch könnten einige vielleicht keine Zeit haben, auch noch nach Schreiersgrün zu kommen) und es neben den Präsentationen auch Wettbewerbe geben soll), die Giga-Competition noch läuft.

Dagegen gibt es von der KE-Soft nicht neues (auch keinen neuen Info-Brief, wodurch Sascha bezweifelt, daß es KE-Soft, nachdem auch noch die Rechte an der erwähnten Software an die RAM abgegeben wurden, noch lange weitermachen wird). Ein neues Portronic Joypad wurde gebaut, das eine Mischung aus den großen Pads darstellt und somit eine preisgünstige Alternative darstellt.

Wie man sieht ist das wirklich ein ganzer Haufen an Nachrichten, was beweist, daß die Winterzeit im ATARI-Lager doch wieder für einige Bewegung gesorgt hat und auch weiterhin immer etwas los ist!

Danach kann man zur Rubrik "Intern" wechseln und findet hier neben den Bezugsadressen von Händlern und Regionalgruppen in der ganzen Bundesrepublik und dem immer vorhandenen Impressum keinen neuen Basic-Kurselteil, sondern tatsächlich eine weitere, neue Folge des Assemblerkurses, in dem sich diesmal alles um die CIO, also die zentrale Eingabe-/Ausgaberoutine im XL/XE, dreht.

ATARI magazin

Wer mal bei seinem Datenrekorder oder dem Joystick auf ein Problem gestoßen ist, sollte sich den Rat-Text mal durchlesen, denn hier werden solche Fragen diesmal besprochen.

Die PD-Mag-Clubinfos dagegen geben den Ausbau von Saschas Lackierservice bekannt, daß es bald wieder neue PD-Mag-PD's geben wird, die Giga-Competition wird nochmal angesprochen, dann wird darauf hingewiesen, daß für einige Leser dringend Speedies, Megarams und XF 551 gesucht werden, anschliessend kann man sich noch einen Bericht über die RAM (was die pfälzer ABBUC-Regionalgruppe an Aktivitäten durchführt) sowie über das Treffen einer weiteren Regionalgruppe aus Baden-Württemberg, der ARGS, durchlesen.

Weiterhin gibt es beim Wettbewerbstext wieder Informationen zur Giga-Comepetition (dem großen PD-Mag-Programmierwettbewerb) und schließlich stellt der C-Simulatoren-Workshop in seinem 5. Teil die nicht mit den üblichen Simulatoren laufenden Spiele vor und nennt auch den Grund dafür. Diesmal hat sich sogar ein Leser daran beteiligt, so daß die Informationen noch umfangreicher als zunächst erwartet ausgefallen sind.

Die Rubrik "Hardwaretest" beschäftigt sich dann mit dem CD-ROM-Laufwerk FX 400 von Mitsumi. Für den XL/XE-Besitzer ist das nicht besonders nützlich, da sich CD-ROM's bisher nicht an die 8-Bit-Rechner anschliessen lassen, aber wer weiß, vielleicht wird ja noch irgendwann ein Interface dafür entwickelt.

Nun kann man sich voll auf das Forum stürzen, wo die ganzen Leserbriefe mit Anregungen und Fragen, zu denen es auch Saschas Antworten gibt, befinden, aber auch die Kleinanzeigen und ein Special, das nochmal genauer erklärt, welche der 7 KE-Progamme zu PD geworden sind und um was es sich dabei genau handelt. Der Software-Prüfstand wurde natürlich auch wieder reichlich in Anspruch genommen. So hat sich hier das Spiel SUMMER GAMES als Megahit herausgestellt, die RELAX-DEMO dagegen als Megaflop, weil die angekündigte digitalisierte Musik von angeblich einer Minute Länge in Wahrheit nur durch einen simplen Trick erreicht wurde.

Der Oldie ist dann diesmal der Klassiker FROGGER, das berühmte "Frosch muß von unterem zum oberen Bildschirmrand durchhüpfen"-Spiel, welches immer wieder mal gern eine Runde geschickte Joystickhandhabung wert ist, das Anwenderprogramm COPY-MATE, ein leistungsfähiges Kopierprogramm, und als kommerzielles Spiel DONALD, eine ausgefeiltes Renn- und Hüpfherausforderung in sehr guter Qualität.



Durch die hohe Leserbeteiligungen hat sich auch bei den Top-Ten eine Menge getan, und so sind diesmal mehrere Plätze anders verteilt als beim letzten Mal. Und Demo-Corner bekam in dieser Ausgabe die schon etwas ältere COMPY-SHOP-BILDERSHOW zugewiesen, bei der sich die Bilder immer wieder mit anderen Effekten aufbauen. Neben den üblichen Kurztips in der Rubrik "Tips" gibt es diesmal eine nicht gerade positive Nachricht, denn der Autor der Adventure-Solutions stellt dort seine Aktivitäten ein, da er glaubt, daß diese Serie niemanden interessiert. Er will sich stattdessen auf seine anderen, noch laufenden Serien im PD-Mag konzentrieren.

Als letztes schließt sich die Rubrik "Outside" an. Hier findet sich ein weiteres Buch mit einem Fantasy-Thema (hier ist Saschas Interessengebiet doch nicht ganz zu verleugnen), der Filmtip stellt einen Actionfilm mit vielen Spezialeffekten vor und im Jag/Lynx-Corner stehen wieder zwei Spieletests von Lesern. In Zukunft sollen hier immer zwei dieser Tests pro Ausgabe erscheinen.

Wenn man sich bis hierhin durch die Fülle der Informationen gekämpft hat, wartet immer noch die PD-Software auf einen, und auch hier hat Sascha nicht gespart, gleich 6 Demos sind in diesem Magazin dabei. Dies sind die MOONSHADOW-DEMO, die EQUILIZER-DEMO (bei der man allerdings keinen richtigen Equilizer sehen kann, sondern mehr Zeichengrafik in Graphics 0, aber die Musik ist dafür umso wirkungsvoller), die CSS-Sounddemo (welche mehrere bekannte Musikstücke aus verschiedenen Spielen präsentiert), die ATARI Sample Demo mit Logo-Bild und weiterhin zwei reine Musikdemos: MC und FADFACE, beide polnischer Herkunft und mit hoher Qualität.

Die Spielefans wurden auch reichlich bedacht, denn sie erwartet CLOUDHOPPER, ein nettes Plattformhüpfspiel, bei dem man über Wolken springen muß. Das Actionspiel MAZEWAR, bei dem man sich mit einem Gegner durch ein Labyrinth ballern muß). Ein Weltallballerspiel namens PARALLAX. Außerdem ATOM SMASHER, bei dem man selbst Atome mit einem Raumschiff zerballern kann und aufpassen muß, daß sie einen nicht treffen. Das Plattformspiel RUN FOR IT, was es allerdings schonmal vor kurzem auf einer SYZYGY-Ausgabe gab.

Fazit: Das PD-Mag ist ein unschlagbares Magazin für alle Informations- und Softwarefreunde. Sascha versteht es, seine Leser zu motivieren, und der Erfolg gibt ihm recht. Das Konzept "von Lesern für Leser" hat sich bei ihm total gut umgesetzt, und deshalb kann es für alle XL/XE-Besitzer uneingeschränkt empfohlen werden!

Thorsten Helbing

Best.-Nr. PDM 297 DM 12,-

Programmiersprachen Teil 20

In der 16. Folge wurden bereits einfache Datentypen besprochen. Damals wurde anhand eines Geldautomaten die Anwendung der Datentypen erläutert. Aufbauend darauf werden in dieser Folge vertiefende Informationen zu Datentypen dargestellt. Zur Erinnerung werden kurz die vier Datentypen, die in der 16. Folge beschrieben wurden, noch einmal skizziert:

- Boolean: Eine Aussage kann wahr oder falsch sein. Genau diesen Aspekt behandelt der Datentyp "Boolean".

- Integer: Aus der Mathematik ist der Zahlenbereich der ganzen Zahlen bekannt. Dieser wird durch den Integertyp erfaßt.

- Char: Dieser Datentyp wird zur Verarbeitung einzelner Textsymbole verwendet.

- Real: Kommazahlen lassen sich mit diesem Typ angeben.

Damals haben wir von sogenannten Typen besprochen und ihren Einsatz beschrieben, ohne daß sie exakt definiert wurden. Dies wird jetzt nachgeholt. Stellen Sie sich vor, sie hätten Zahlen vom Typ Integer, beispielsweise die Zahlen "1" und "2". Was können Sie mit den Zahlen machen?

- Sie können die Zahlen addieren: 1 + 2

- Sie können die Zahlen subtrahieren: 2 - 1

- Sie können die Zahlen multiplizieren: 1 * 2

- Sie können die Zahlen dividieren: 2 DIV 1

- Sie können die Zahlen vergleichen: 1 < 2, 2 > 1, 1 = 2

Nun Stellen Sie sich vor, daß sie zwei Größen vom Typ Char hätten, beispielsweise "a" und "b". Was können Sie mit den Buchstaben machen?

- Sie können die Nummer des Zeichens bestimmen: ord('a')

- Sie können den Buchstaben in einen Großbuchstaben umwandeln: upcase('a')

- Sie können zwei Zeichen vergleichen: 'a' = 'b'

Wie Sie an diesen Beispielen leicht erkennen können, kann man mit Integer-Zahlen andere Dinge machen als mit Daten vom Typ "Char". Formal ausgedrückt heißt dies:

Definition: Ein Datentyp ist eine Menge von Werten mit bestimmten Operationen auf diesen Werten.

Die bisher aufgeführten Datentypen werden als Grundtypen oder einfache Datentypen bezeichnet. Weiterhin existieren sogenannte strukturierte Datentypen. Dies sind Datentypen, die sich aus anderen Datentypen zusammensetzen. Im folgenden werden die strukturierten Datentypen "ARRAY" und "RECORD" vorgestellt. Ein Array, auch manchmal Feld oder Reihung genannt, ist ein Datentyp, der aus einer festen Anzahl gleicher Komponenten besteht. Zu jeder Komponente kann über den Index zugegriffen werden.

Zur Beschreibung eines Arrays sind zwei Angaben notwendig: Es muß der Typ der Komponenten und der Typ des Index festgelegt werden. Die Vereinbarung eines Array-Typs hat die Form: type A = array [Indextyp] of Komponententyp Beispiele für Array-Variablenvereinbarungen sind:



var a: array[1..20] of real;

var b: array[1..10] of integer;

Danach besitzt die Variable a zwanzig Komponenten vom Typ "Real" mit Indexwerten von 1, 2, ..., 20, und b besitzt zehn Komponenten vom Typ "Integer". Wie kann man einen Array-Wert mit einer Zahl des gleichen Typs vergleichen? Man gibt immer den Variablennamen und den Index der Komponente an, auf die man zugreifen will:

a[10] = 10.3

b[2+i] < 45

Variablen vom Typ Array eignen sich insbesondere zum Abspeichern von Listen mit festen Längen. Sollte z.B. ein Programm die Insassen eines Fahrzeugs mit fünf Sitzplätzen abspeichern, so würde man dafür eine Variable vom Typ Array definieren, dessen Indextyp Werte zwischen eins und fünf annehmen kann.

Ein weiterer strukturierter Datentyp sind Records. Während in Arrays immer nur Objekte des gleichen Typs abgespeichert werden können, können in Records Objekte unterschiedlichen Typs gespeichert werden. Da Records sich wiederum aus Records zusammensetzen lassen können, kann eine hierarchische Datenstruktur geschaffen werden. Das klassische Beispiel für ein Record ist die Datenstruktur für die Speicherung der Anschrift einer Person, die aus folgenden Komponenten besteht:

Vorname, Nachname, Straße, Hausnummer, Postleitzahl, Wohnort

"Vorname", "Nachname", "Straße" und "Wohnort" sind Zeichen die gespeichert werden müssen und "Hausnummer" und "Postleitzahl" sind Zahlen. Daraus läßt sich folgende Variablenvereinbarung kreieren:

var anschrift: record Vorname, Nachname, Straße, Wohnort: array[1..20] of char; Straße, Postleitzahl: integer end;

Rainer Hansen

Leitfaden Teil XXII

Mit dieser Folge startet eine neue Themenreihe im Leitfaden. Diese und die kommenden Ausgaben werden als Thema Entwurfsmuster haben. Bevor erklärt wird was Entwurfsmuster sind wird zuerst der allgemeinere Aspekt, die Software-Architektur, behandelt.

Software-Architektur

Früher waren die wesentlichen Kriterien beim Entwurf eines Programms die Funktionen, die das Programm enthalten soll. So war es bei Textverarbeitungen das entscheidenste für einen Entwickler wieviele Funktionen in einem Programm integriert sind. Heute sind die Systeme um ein vielfaches umfangreicher als Systeme vor 10 oder 15 Jahren.

Deshalb hat sich auch der Schwerpunkt der Software-Entwicklung geändert. Die Größe heutiger Programme macht es immer schwerer, Programme zu entwickeln und zu warten. Der Code für eine Textverarbeitung kann schnell einige hundert Seiten Papier füllen.

Wenn man sich diesen Papierberg vorstellt, dann versteht man, daß neben den funktionalen Anforderungen an ein Programm ebenso strukturelle Anforderungen sehr wichtig sind.

Wenn man soviel Code geschrieben hat, dann möchte man Teile davon in anderen Projekten wiederverwenden können, um nicht alles nochmal von vorne programmieren zu müssen. Das Wiederverwenden bedingt eine leichte Änderbarkeit des Programmcodes. Außerdem sollte der Code zuverlässig sein, damit man die alten Fehler nicht in neue Projekte übernimmt.

Die Wiederverwendbarkeit und die Zuverlässigkeit sind sogenannte nicht-funktionale Eigenschaften von Programmen. Die bereits oben beschriebenen strukturellen Anforderungen an Programme stehen in engem Zusammenhang mit den nicht-funktionalen Eigenschaften. Durch den Einsatz bewährter Techniken und Strukturen versucht man, Systeme mit den geforderten nicht-funktionalen Eigenschaften zu erhalten.

Wie erhält man nun eine gute Software-Struktur auch Software-Architektur genannt? Zum einen existieren eine Reihe organisatorischer Vorschläge - wie besondere Teamstrukturen oder Qualitätssicherungsmaßnahmen. Zu den Qualitätssicherungsmaßnahmen gehört z.B., daß man sich vor Projektbeginn schon Gedanken über mögliche Risiken des Projektes macht und für besonders gefährliche Situationen Vorsorge trifft.

Um leichter eine gute Struktur für Programme zu erhalten, kommen heute viele bewährte Techniken und Designmethoden zum Einsatz. Hierzu zählen beispielsweise:

* Abstraktion:

Unter Abstraktion versteht man die Konzentration auf das Wesentliche. Man kann mit verschieden detaillierten Sichtweisen auf ein Programm sehen. Die oberste Sichtweise dient dem Verständnis der Programmaufgabe. Über mehrere Ebenen gelangt man zu immer detaillierteren Sichten, um einzelne Teilbereiche zu verstehen. Jede Ebene beschränkt die dargestellten Informationen auf das für die jeweilige Sichtweise notwendige Maß. Dadurch wird das Verständnis des Programms erleichtert.



* Kapselung:

Das Ziel der Kapselung ist das Verstecken von nur für eine Programmkomponente relevanten Informationen und Operationen vor dem Rest der Anwendung. Nur die Komponente für welche die Informationen und Operationen von Belang sind, kann auf sie zugreifen. Ein anderer Begriff für Kapselung ist Information Hiding.

* Modularität:

Modulare Programme sind Programme, die in Teile zerlegt sind. Wichtig ist dabei, daß Fehlerprüfungen über die Grenzen von Modulen hinweg durchgeführt werden können. So unterstützt beispielsweise Oberon-2 diesen Ansatz sehr gut. In C++ ist die Prüfung über die Modulgrenzen hinweg keine vollständige Prüfung.

* Trennung von Aufgaben:

Hierunter ist das Einteilen des Programms in voneinander unabhängige Komponenten gemeint. Das Kriterium zur Trennung sind dabei unterschiedliche Aufgaben. So könnte eine Komponente für die Verwaltung von Benutzereingaben zuständig sein, eine andere für die Anzeige von Daten auf dem Bildschirm und eine dritte die wesentlichen Kernroutinen und Datenstrukturen der Anwendung enthalten.

* Schwache Kopplung und starker Zusammenhalt

Die Programmteile sollten untereinander in einer schwachen Kopplung stehen. Damit ist gemeint, daß die Schnittstellen zwischen den Teilen möglichst schlank und einfach sein sollen. Dieses Ziel wird verfolgt, um Teile in anderen Projekten ohne

größere Änderungen wiederverwenden zu können.

Innerhalb eines Programmteils sollte ein starker Zusammenhang zwischen den Datenstrukturen und den Algorithmen bestehen. Dies sorgt für eine klarere Struktur und erleichtert das Finden von zu ändernden Stellen.

* Vollständigkeit und Einfachheit:

Ein Programm sollte den Anforderungen so weit wie möglich entsprechen. Zu beachten ist dabei, daß mit der Anzahl der Funktionen die Programmlänge und damit die Komplexität steigt. Dies erschwert das Verstehen und Ändern des Programms. Deshalb sollte immer versucht werden, eine möglichst einfache Realisierung zu finden.

Einfache Lösungen sind zwar schwieriger zu finden, jedoch haben sie -einmal gefunden - die Vorteile leichter verstanden zu werden, leichter wartbar zu sein, leichter implementierbar zu sein usw.

* Trennung von Schnittstelle und Implementierung:

Wenn man die Struktur eines Programms verstehen will, dann ist es wesentlich, erkennen zu können, was die einzelnen Komponenten tun und wie sie miteinander zusammenarbeiten. Unwesentlich ist dabei zu verstehen wie die einzelnen Komponenten bestimmte Dinge tun.

Andererseits ist es wichtig, wenn man die Funktionsweise einzelner Komponenten nachvollziehen will, daß man weiß wie einzelne Dinge realisiert sind. Diesen gegensätzlichen Ansprüchen und unterschiedlichen Sichten auf ein Programm wird man gerecht, wenn man für jedes Teilprogramm explizit dessen Schnittstellen zu anderen Programmteilen angibt. Dann kann man anhand der Schnittstellen das Zusammenspiel der Komponenten verfolgen und für das Verständnis der Funktionsweise einzelner Teile die genaue Implementierung nachlesen.

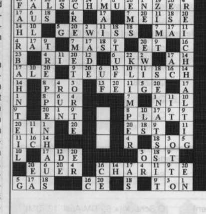
Neben diesen allgemeinen Techniken helfen die heute etablierten objektorientierten Analyse- und Designmethoden viele Aspekte, die für die Software-Architektur wichtig sind, während der Entwicklung eines Programms zu berücksichtigen.

Die Lösung spezifischer Designprobleme wird jedoch von den universiellen Methoden nicht beachtet. Entwurfsmuster ergänzen diese um Lösungsvorschläge für spezifische Designprobleme.

In der nächsten Folge wird genauer erklärt was ein Entwurfsmuster ist. Dann wird ein erstes Entwurfsmuster vorgestellt.

Rainer Hansen

Zahlenrätsel - Auflösung





Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben.

Viel Glück wünscht

Lothar Reichardt

Große Werbeaktion

Damit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir wahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User Ihr Hobby aufgeben, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Hier können Sie nun aktiv werden! Gibt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben?

Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazins überzeugen.

Gutschein in Höhe von DM 10,-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10,-.

Setzen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder schriftlich oder unter der Hotline 07252/4827). Wir schicken Ihnen die speziellen Bestellformulare zu.

Power per Post

Postfach 1640 - 75006 Bretten

Tel. 07252/3058 - Fax: 07252/85565

ATARI magazin Hefte

Achtung: "Neue" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden

Ist Ihre Sammlung noch nicht völlständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das eine oder andere Magazin nachzubestellen.

Zunächst eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87, 88 und 89. **Das Einzelexemplar kostet hier nur DM 2,50.**

O 3/87	O 3/88	O 8/88	O 4/89	O 8/89
O 4/87	O 4/88	O 10/88	O 5/89	O 9-10/89
O 5/87	O 5/88	O 12/88	O 6/89	O 11-12/89
O 6/87	O 6/88	O 1/89	O 7/89	
O 1/88	O 7/88	O 3/89		

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name Straße

PLZ/ORT

O Bargeld (keine Versandkosten) O Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

VORSCHAU

Natürlich gibt es auch in der nächsten Ausgabe interessante Berichte, Tests, Neuheiten und Workshops.

Wichtig ist nur, daß sich alle User aktiv am ATARI magazin beteiligen.

Für alle gibt es so viele Möglichkeiten mitzumachen, um das Magazin aufregend zu gestalten. Wir erwarten Ihre Post.

Die Ausgabe 4/97 erscheint im Juni

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständig freie Mitarbeiter: Rainer Hansen, Markus Römer, Harald Schönfeld, Thorsten Helbing, Kay Hallies, Florian Baumann, Markus Rösner, Frederik Holst, Lothar Reichardt, Daniel Pralle, Stefan Heim, Sascha Röber, Rainer Caspary, Falk Büttner

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthonstr. 75/1
Postfach 1640
75006 Bretten
Tel.: 07252/3058
Tel.: 07252/4827
Fax: 07252/85565
BTX: 07252/2997

Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Manuskript- und Programmeinsendung:

Manuskripte und Programmlistings werden gerne von uns angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck und zur Vervielfältigung der Programme auf Datenträger. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.

Großer Programmierwettbewerb

Mitmachen lohnt sich

Preise im Gesamtwert

von 200,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

1. Preis: Gutschein in Höhe von DM 50,-

2.-5. Preis: Gutschein in Höhe von DM 20,-

6.-10. Preis: Gutschein in Höhe von DM 15,-

Schicken Sie Ihre Programme an

Power per Post

PF 1640

75006 Bretten